



# CLICK!

NR 8/2004



8.90 zł  
(W TYM 7% VAT)

## PEŁNA WERSJA: URBAN CHAOS

Poziom przestępczości na ulicach osiągnął stan krytyczny. Tylko silna... kobieca dłoń może pokonać tabuny miejskich oprychów!

## Soldiers: Heroes of World War II

Podobał ci się Commandos? Tym razem zabawa będzie wymagała większej zręczności

## Joint Operations

Przeładuj karabin, wezwij wsparcie lotnictwa... i wygraj kolejną wielką wojnę!

## Mroczne Wiek

Oto strategia turowa, która przejmie koronę po słynnym Europa Universalis...

## The Suffering

Czy zastanawiałeś się, jak można spędzić ostatnie dni przed... egzekucją? Bezczylnne siedzenie nie jest najlepszym pomysłem, zwłaszcza gdy w pudle pojawiają się goście z piekła rodem!



Siódme: nie kradnij?



Shrek 2 • Lords of the Realm 3  
The Westerner • True Crime

+ megaporadnik do strategii RPG roku

Spellforce: Zakon Świtu



FABULARNA GRA STRATEGICZNA W ŚWIECIE FANTASY

# SPELLFORCE

## zakon świtu



Stwórz swojego bohatera lub skorzystaj z postaci, które przygotowali dla Ciebie twórcy gry. Jednocześnie możesz mieć pięcioro głównych bohaterów, każde o dowolnie wybranych cechach. Jeśli Twoje marzenie to wojownik rzucający zaklęcia - możesz go przywołać do życia!

Zdobywaj doświadczenie, wykonując zadania zlecone przez ponad stu Bohaterów Niezależnych. Awansuj, dzięki czemu otrzymasz więcej zdolności, czarów i mocy.

Dbaj o swoich bohaterów, kupuj dla nich broń, mikstury i inne przydatne przedmioty.

Skorzystaj z dowolnych ustawień kamery. Możesz m.in. wybrać opcję bardzo przybliżonego widoku lub widok izometryczny!

Wygrasz, jeśli stworzysz armię i rozbudujesz swoją osadę!

Każda z sześciu ras dostępnych w grze posiada jednostki o unikalnych zdolnościach i specyficzne budynki.

Kliknij i walcz - unikalny system wydawania poleceń, dzięki któremu dowolny rozkaz wydasz w kilka sekund, bez pomyłek ani opóźnień. Teraz możesz zebrać tyle zaklęć i specjalnych umiejętności, ile zechcesz. Walka i tak będzie przyjemnością!

Najpiękniejszy świat, jaki przyjdzie Ci uratować!



Już w sprzedaży!



NIECODZIENNIE DOBRA GRA  
NIESPOTYKANIE NISKA CENA!





Najzabawniejsze gry tego lata?

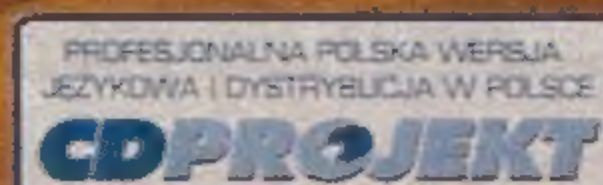


SŁODKA ZEMSTA  
**SĄSIEDZI**  
**Z PIEKŁA RODEM**  
NA WAKACJACH



W sprzedaży  
od 7 lipca!

Tylko teraz, możesz kupić  
dwie części „Sąsiadów...”  
w jednym pudełku  
w rewelacyjnej cenie!







Jesteś człowiekiem cienia.  
Bezszelestnym upiorem dla  
wszystkich, którzy mają coś,  
co warto ukraść – THIEF 3!

## Zapowiedzi

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| FlatOut                        | 07 |
| Worms Forts                    | 08 |
| Full Spectrum Warrior          | 09 |
| Silent Hill 4: The Room        | 10 |
| Call of Duty: United Offensive | 12 |
| Newsy growe                    | 16 |

## Temat numeru

|   |    |
|---|----|
| Thief III: Deadly Shadows   | 20 |
| Dodanie Thief 2 na cover do CLICKA! okazało się strzałem w dziesiątkę. Teraz zarządzi trzecia część gry |    |

## Recenzje

|   |    |
|---|----|
| Shrek 2   | 24 |
| ► Soldiers: Heroes of World War II  | 26 |
| Nowa jakość w grach wojennych, ani taktyczna, ani akcja, tylko wszystkiego po trochu  |    |
| ► Mroczne Wiek  | 28 |
| Ogarnięta szaleństwem średniowieczna Europa   |    |
| ► Joint Operations  | 30 |
| Współpracując z innymi żołnierzami bez problemu pokonasz międzynarodowych terrorystów |    |
| ► True Crime  | 32 |
| Znany z konsoli glina przeskakuje na peceta   |    |
| Blitzkrieg: Horyzont w ogniu  | 34 |
| Rainbow 6: Athena Sword   | 35 |
| The Westerner   | 36 |
| Podróż do wnętrza Ziemi   | 37 |
| Lords of the Realm 3  | 38 |
| The Suffering   | 40 |
| Robin Hood: Defender of the Crown   | 42 |
| Jurassic Park   | 43 |
| GameMix: samochodówki   | 44 |
| Minitesty   | 46 |

## Poradniki

|                      |    |
|----------------------|----|
| Kody                 | 48 |
| Poradnik: SpellForce | 50 |
| Poradnik: Sacred     | 54 |

## Nie tylko gry

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Jak wybrać aparat cyfrowy  | 56 |
| Na topie – newsy sprzętowe | 58 |
| Premiery kinowe            | 62 |
| Listy do redakcji          | 64 |
| Konkurs SpellForce         | 47 |



Joint Operations – imponująca ogromem strzelanina sieciowa. Dlaczego warto zabić wszystkich qmpli – czytaj na str. 30



Lords of the Realm III – jesteś wielkim feudałem i walczysz o tron. Ale zabawa gorsza niż w poprzednich częściach. Dlaczego? Szukaj odpowiedzi na 38 stronie...

## Wakacje!

**M**imo że pogoda za oknem przypomina raczej wiosenno-jesienną, kalendarz nie kłamie – oto nadeszły wakacje! W końcu będzie można rano pośpać dłużej, a wieczorem położyć się spać znacznie później niż zazwyczaj. A cały dzień wykorzystać na robienie tego, co się lubi – wycieczki, pływanie w morzu lub basenie, jazdę na rowerze, no i oczywiście – byle z umiarem – na granie na komputerze.

Czas wakacji oznacza dla branży growej raczej okres zastoju – pojawiające się propozycje często nie należą do największych hitów, choć i tutaj zdarzają się na szczęście wyjątki. Pozostając jeszcze przy narzekaniu na jakość współczesnych produkcji, warto stwierdzić, że coraz trudniej o prawdziwe przeboje – czyżby producenci spoczęli na laurach? Coż bowiem z tego, że na ekranie cudmiód-malina, a z głośników wydobywają się niezłe kawałki, gdy grze po prostu brakuje tego „czegoś”, albo – nie daj Boże – dystrybutor zafundował jej wersję polską? Niestety, nastały dziwne czasy...

Jednak w najnowszym numerze, pomimo wakacyjnej posuchy, udało nam się zgromadzić całkiem niezłe tytuły. Wśród nich na uwagę zasługuje trzecia już część THIEF'A, THE SUFFERING, JOINT OPERATIONS czy SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II. Pecetowcy w końcu doczekali się także znanego z konsol TRUE CRIME – to doprawdy prawdziwa zbrodnia kazać komuś tak długo czekać (a i prawdziwa zbrodnia kazać za tę grę tyle płacić). W numerze nie zabrakło oczywiście poradników – tym razem pomożemy wam wygrać w SPELLFORCE oraz SACRED. Dla miłośników techniki mamy zaś kolejną porcję nowinek oraz temat w sam raz na wakacje – przegląd aparatów cyfrowych.

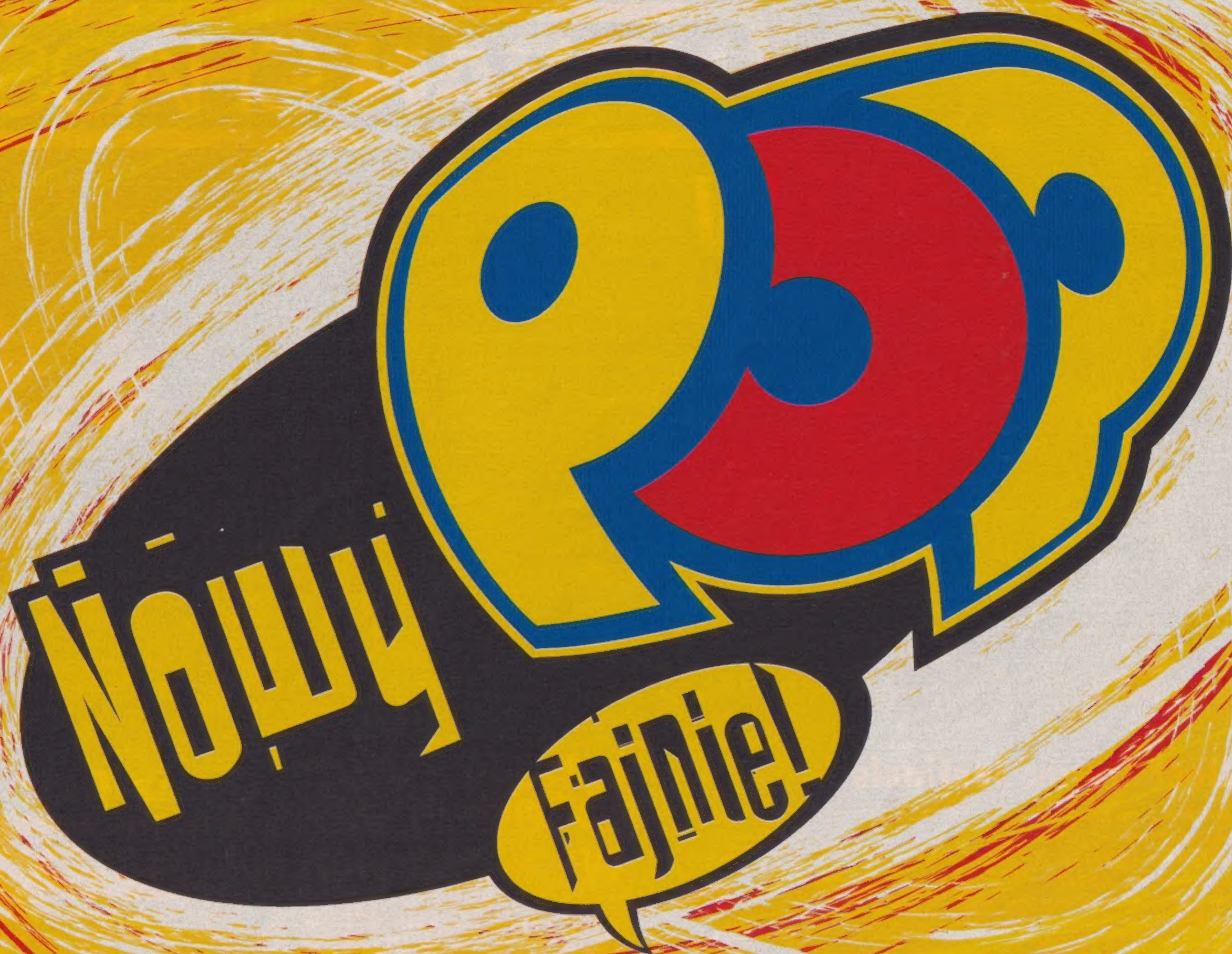
Na koniec pragniemy serdecznie pogratulować Grekom mistrzostwa Europy w piłce nożnej. I nie wyobrażacie sobie nawet, jak bardzo żałujemy, że nie obstawiliśmy takiego wyniku u bukmacherów PRZED mistrzostwami. Bylibyśmy już booogaci...

redakcja



Twardy gliniarz w mieście bezprawia. Dlaczego nie kupować True Crime – czytaj na str. 32





Jedna stawka do wszystkich sieci

**0,80 zł** brutto za minutę

**0,20 zł** brutto za SMSa

Naliczanie sekundowe do wszystkich sieci  
**od pierwszej sekundy**



Łączy Cię z ludźmi

Informacja handlowa: 0 801 234 567.

Koszt połączenia: jednostka taryfikacyjna wg cennika TP SA.

[www.idea.pl](http://www.idea.pl)



## URBAN CHAOS

**W** latach 80. Jerzy Urban z wielkim zaangażowaniem i dojrzałym uśmiechem na twarzy wprowadzał chaos w szeregi działaczy antykomunistycznych. Opowiadał różne dziwne rzeczy, z których większość nie miała pokrycia w rzeczywistości. Los pokarał go – kilkanaście lat później drastycznie wzrosła liczba samobójstw, zaś wandalizm i kradzieże samochodów osiągnęły rozmiar epidemii. Seksowna czarnoskóra policjantka D'arci Stern jest jedną z wielu osób walczących z przestępczą zarazą. Wraz z nią gracz poznaje mroczne podziemie dużego miasta (fikcyjne Union City), uczy się jeździć samocho-



dem oraz rozbrajać członków młodzieżowego gangu za pomocą dwóch, trzech celnych kopnięć. URBAN CHAOS łączy najlepsze elementy takich przebojów jak TOMB RAIDER czy DRIVER. Ogranicza jednak powtarzane do znudzenia zagadki z wajchami i dźwigniami na rzecz czystej akcji. Nic dziwnego, że w chwili premiery gra cieszyła się olbrzymią popularnością i zebrała bardzo dobre noty. Mimo upływu lat zachowała ładny wygląd i niezwykle klimat, który także i dziś zachwyci wszystkich miłośników dobrej przygody.



## X Silent Storm: Sentinels

**D**odatek do jednej z najciekawszych gier strategicznych ostatnich miesięcy. Przedstawia dalsze losy żołnierzy z czasów II wojny światowej, którzy bardziej z nudów niż z poczucia przyzwoitości postanowili powalczyć ze zbrodniczą organizacją terrorystyczną zwąca się Młot Thora. Założyli w tym celu tajne ugrupowanie i za zgodą niektórych rządów dawnej koalicji utworzyli sieć strażników (ang. Sentinels). Goście ci otrzymali proste zadanie: mają czuwać nad wciąż kruchym pokojem i w razie niebezpieczeństwa reagować w sposób skuteczny i krwawy. Gra przynosi cały szereg poprawek. Usprawnia Sztuczną Inteligencję, wyglądną modele postaci i instaluje nieco lepsze tekstury. Pojawia się opcja umożliwiająca zmniejszenie poziomu trud-



ności. Dodatek ma być ponoć bardziej wymagający, ale przecież właśnie tego oczekują wszyscy miłośnicy strategii turowych. Proste gry na śmietnik! Niech żyją mózgołamy!

## X Transport Giant

**K**olejna strategia ekonomiczna firmy Jo-Wood, następca cenionego INDUSTRY GIANT 2. Ten sam silnik i w sumie podobny interfejs sprawiają, że niektórzy gracze przypominają sobie znaczenie słów déjà vu (wiem, wiem, to błąd w systemie, żadne déjà vu). Wielgaśne fabryki i zawile cykle produkcyjne, które zapewniły sukces oryginałowi, stracą znaczenie w TRANSPORT GIANT. Ważne staną

się pociągi, samoloty i wielkie tankowce, czyli innymi słowy sieci transportowe, które rozrosną się do niewiarygodnych wręcz



rozmiarów. Otrzymasz do dyspozycji 130 różnych pojazdów i 500 budynków, pomiędzy którymi będziesz przewoził 60 różnych towarów. Zmieniające się warunki pogodowe oraz kondycja gospodarki mocno wpłyną na twoje działania. Być może doprowadzą cię nawet do bankructwa... A może uczynią z ciebie drugiego Jana Kulczyka? Nie, nie, spokojnie, to tylko błąd w programie!

## X Spider-Man 2

**W** Ameryce to najbardziej oczekiwany film roku. Polaków Człowiek-Pająk obchodzi równie mocno co skład chemiczny herbaty. Owszem, ma swoich fanów, ale gdzie mu tam do popularności bohatera „Pajsi” czy zielonego twardziela z obrazu „Shrek”. Nic dziwnego, że producenci gry dwoją się i troją, byle tylko przyciągnąć rzesze komiksowych abstynentów. Promując grę, powołują się na GTA: VICE CITY i mega-przeboj HULK. W efekcie gracz będzie miał do dyspozycji niemalże cały Manhattan wraz ze wszystkimi atrakcjami turystycznymi. Przeleci nad Central Park, wdrapie się po ścianie na wieżyczkę Empire State Building, zwiedzi dokładnie Broadway i Piątą Aleję. Zmierzy się z wielonogim doktorem Octopusem i dowali niejakemu Mysterio. W grze pojawiają się też nieobecni w filmie dr Connors, zwany Jaszczurem, oraz Elektro. Oczywiście nie zabraknie pająkowych specjalności – wspinania się po ścianach, kopania wrogów i motania w przędkę, a także podróżowania za pomocą lin. Zwróć uwagę, że demo oferuje tylko część tych atrakcji. Czyżby wersja PC znowu miała być uboższa od wersji konsolowej?



## Co na CD?

- **CD-1:** pełna wersja gry **URBAN CHAOS**
- **CD-2:** wersje demo: **Spider-Man 2, Silent Storm: Sentinels, Transport Giant, Blades of Avernum; filmy z gier: Battlefield 2, D-Day, SpellForce: The Breath of Winter, Driv3r, Adventures of Sherlock Holmes - The Silver Earring; inne: Magazyn demosceny Savage vol.4, tapety**

## Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

Usterki związane z płytą CD prosimy kierować do Jana Jankowskiego z CD Action: 0-71 341 20 83 wew. 100.



# FlatOut

7

**Całkowita  
i nieodwołalna  
destrukcja  
z napędem na  
cztery koła**



**W** przypadku gier komputerowych trudno znaleźć tytuł, który bezdyskusyjnie zasługiwałby na komplement typu „to nowa jakość”. No bo nie będzie chyba przesadą stwierdzenie, że programiści wymyślili już absolutnie wszystko. Wiadomo, wciąż pozostaje olbrzymie pole do popisu dla armii grafików, dźwiękowców i fachowców od efektów specjalnych. Świat gry staje się coraz bardziej realistyczny, inteligencja przeciwników bardziej zaskakująca, a grafika wyświetlana w wyższej rozdzielczości. Trudno jednak mówić o nowym pomysle na grę.

Wydać mi się, że FLATOUT stanowi mocne potwierdzenie powyższych słów. Otrzymujemy do dyspozycji to co zwykle w wyścigach: kilka-



naście tras o różnych nawierzchniach, na których panują różne warunki pogodowe. Otrzymujemy też kilkanaście różnych furgonów, które na rzeczonych trasach skutecznie będą wyścigi. Wyścigi na śmierć i życie. Serio!

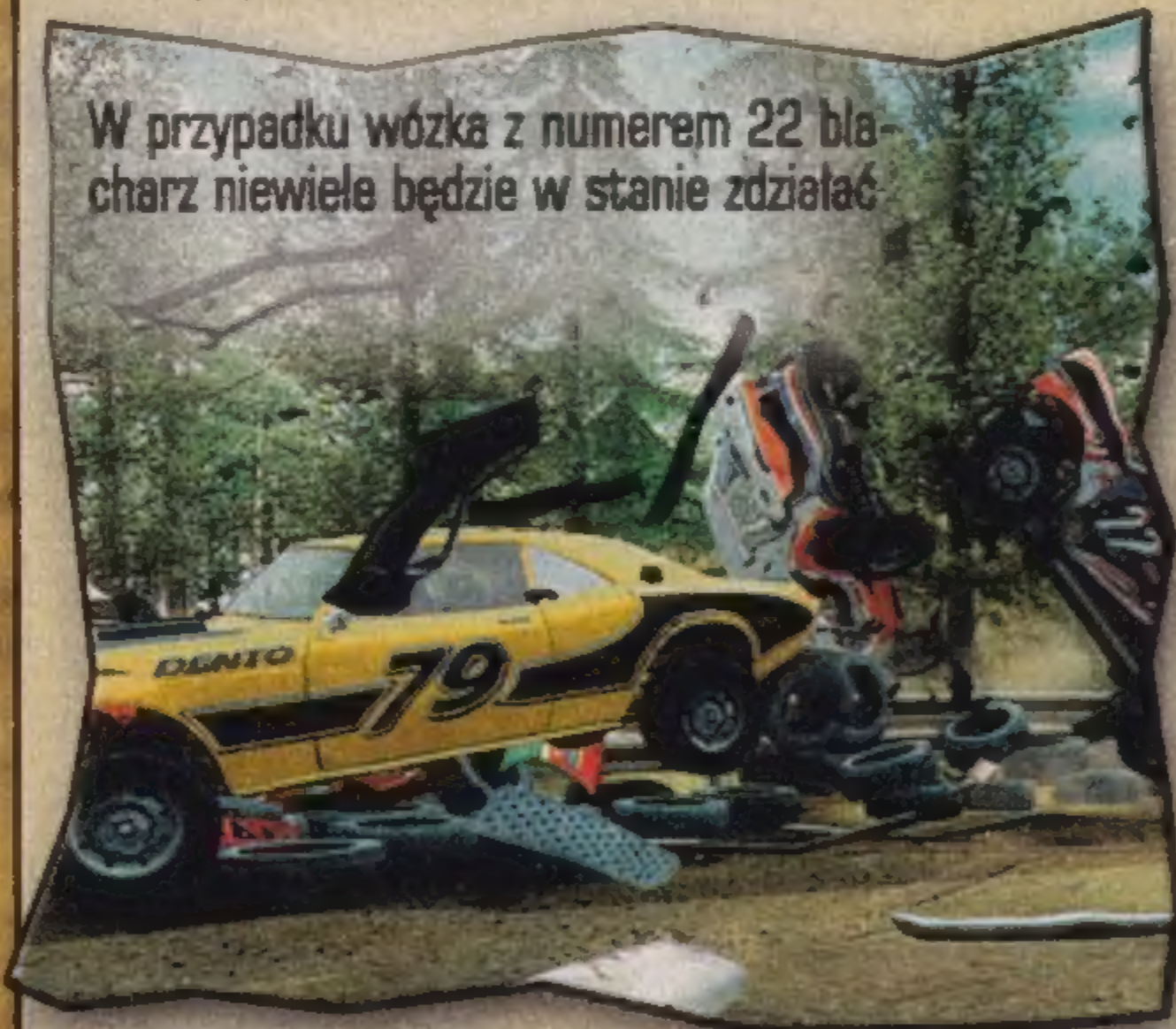
Pracy w studiach Bugbear (to ci goście od RALLY TROPHY) przyświecała jedna myśl – aby wszystko, co gracze zobaczą w ich nowej produkcji, mogło zostać doszczętnie zdemolowane. O ile zatem formuła wyścigu nie powinna stanowić niespodzianki dla weteranów kolejnych odsłon COLIN MCRAE, tyle stopień destrukcji wprowadzi wszystkich w prawdziwe osłupienie. Każdy z uczestniczących w wyścigu samochodów ma być wyposażony w 40 odrębnych stref, które podczas gry będą się zużywać. Co ja piszę „zużywać” – każda fura będzie mogła zmienić się z lśniącej gabloty w dymiący i grozący wybuchem

wrak! Oczywiście, dyskomfort wynikający z kierowania niesprawnym pojazdem ma być w pełni odczuwalny. Błoto będzie zalewać ci oczy, podziurawione koła mają furkotać, zaś zmiany w geometrii wózka wymuszają zmiany w stylu prowadzenia auta. Zresztą, we FLATOUT zniszczysz nie tylko samochody. Zgodnie z obietnicami fińskich programistów, także najbliższa okolica trasy będzie się zmieniać – części roztrzaskanych pojazdów zatarasują drogę, zaś zniszczone bandy czy połamane

drzewa dadzą całoci niezbędny smaczku. Po szczególnie pechowych wypadkach może się też okazać, że zabrałeś ze sobą część trasy... Goście z Bugbear podają przykład klinowania się pacholców między kołami a błotnikami. Jakby tego było mało, twórcy FLATOUT planują wprowadzenie co najmniej kilku morderczych patentów. Na pierwszym miejscu należy wymienić Sztuczną Inteligencję, która – choć zabrzmi to może paradoksalnie – ma być tak dobra, że umożliwi wirtualnym kierowcom... mylenie się. Tak jak w życiu – gość, który właśnie cię wyprzedził, może na najbliższym zakręcie nie wyrobić się i w rezultacie zatrzyma się na drzewie. A skoro o czołowych mowa – jedna z roboczych koncepcji przewiduje motyw wypadania kierowców przez przednią szybę!

Patrząc na szoty trudno uwierzyć, że to, co na nich widać, generowane jest przed kod

W przypadku wózka z numerem 22 blacharz niewiele będzie w stanie zdziałać



## FlatOut

Wyścigi

\* Bugbear / Empire  
\* [www.bugbear.fi/flatout.htm](http://www.bugbear.fi/flatout.htm)

☐ Wersja polska  
☐ Tryb multiplayer

\* Premiera: wrzesień 2004  
\* Gra dla: PC, Xbox

DESTRUCTION DERBY i COLIN MCRAE w jednej, porywającej grze. **Powiedzmy sobie szczerze – to pewny materiał na hit!**

PC  
ROM

PlayStation.2



WERSJA KINOWA  
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU  
Z POLSKIMI PODPISAMI

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY **DRIVE 3R**

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE  
CD PROJEKT

REFLECTIONS

ATARI



# WORMS FORTS

## UNDER SIEGE



**O** co chodzi w serii WORMS – każdy wie. I tym razem również nie zmienia się ani zasady zabawy, ani jej specyficzny, nieco rynsztokowy

humor. Natomiast tym, co stanowić ma o wyjątkowości WORMS FORTS: UNDER SIEGE, jest możliwość tworzenia łańcuchów budowli, stanowiących swoisty „żywy organizm”. Wic polega na tym, iż do bazy wypadowej – fortecy – należy dokładać kolejne budowle (wieże, mury itp.), dzięki czemu wzrośnie mobilność robaków oraz możliwości wykorzystywania coraz cięższego oręża. Konkretnie budynki będą dostępne w zależności od lokacji oraz występujących surowców. Co ciekawe, po uszkodzeniu któregoś z elementów, znajdujące się za nim budowle zostaną odcięte od fortecy. W związku z tym przestaną funkcjonować. Takie rozwiązanie wymusi na graczach wzmożone kombinowanie, co jest zresztą kluczowym elementem serii. Nieprzemysłane posunięcia będą odtańczone karane dotkliwymi klapsami.

**WORMSY** kojarzą się ze zwanymi rodzajami broni. **WORMS FORTS** zaoferuje zarówno znane z poprzednich odsłon wynalazki (m.in. bazooka, napalm, działa, kaptuły, eksplodujące owce), jak i nowe bronie

– że wspomnę choćby o grupie opętanych małp, biskupie w pełnym ekwipunku, wyrzutni pingwinów, ogromnej kuszy lub podrzucanym Ośle Trojańskim.

łącznie do twojej dyspozycji oddanych zostanie ponad 30 rodzajów zmyślnych zabawek.

Tryb zabawy dla pojedynczego gracza oferuje 20 misji z zaawansowaną SI. Questy mogą doprowadzić do oczopląsu! Jednak najbardziej emocjonujące batalie rozegrasz w trybie Multiplayer. Ciekawostkę stanowi fakt, iż możliwe będą sieciowe zmagania posiadaczy pecetów oraz Xboxów!

Choć kreskówkowy styl idealnie pasuje do panującego klimatu, oprawa graficzna nie powala na kolana. Zastanawia brak wyraźnego rozwoju tego elementu gry... Akcja rozegra się

w zróżnicowanych scenariach, np. średnio-wiecznych (Król Artur i te „okrągłe” sprawy), egipskich, greckich, orientalnych (feudalna Japonia), co zostanie dodatkowo podkreślone przez zmyślną fantazję Robali. Budowle będą się sypać na kawałeczki, zaś feerie eksplozji dopełnią całości.

Choć nie każdy gracz zgodzi się z tym stwierdzeniem,

### Budujemy dom

Po raz pierwszy w historii serii będziesz mógł stawiać zamki i inne budowle. To nie lada novum, za które zespołowi developerskiemu należą się poklony. Łatwo bowiem można dojść do wniosku, że takie rozwiązanie wymusi diametralną zmianę w sposobie knucia. Z notek prasowych wynika jasno, iż teren nie będzie podatny na zniszczenia, za to zajmowane cytadelle – jak najbardziej. Na mojej giełdzie notowania WORMS poszły w górę...

Po niezbyt udanym przeniesieniu WORMS w świat 3D zespół Team 17 kombinuje jak koń pod górkę



seria WORMS to rasowa strategia turowa, tyle że podana w przystępnej formie, w otoczeniu niczym nieskrępowanej rozpiętości, okraszona nietuzinkowym humorem. W sumie rzecz jest prosta niczym linijka. Od czasów wersji amigowej niewiele się zmieniło, jednak przeniesienie serii w 3D działa jak wybuchowa mieszanka botoksu i wiagry. Jeśli sterowanie zostanie dopracowane – będzie się działo, oj będzie. Fani serii już teraz powinni zacierać swe kosmate łapska i zbierać kasę. Bo choć rzeczona gra korzysta z sprawdzonych patentów, to z pewnością zostaną one wykorzystane z finezją – a to kosztuje.



Była już bazooka, czas na powrót do korzeni. Kusza jest również śmiertelnością

### Worms Forts: Under Siege

Strategia turowa

\* Acclaim / Team 17  
\* www.wormsforts.com

☐ Wersja polska  
☒ Tryb multiplayer

\* Premiera: IV kwartał 2004  
\* Gra dla: PC, PS2, Xbox

Oby sterowanie oraz orientacja w środowisku 3D zostały zoptymalizowane, bo inaczej będzie... **po prostu kicha!**



# FULL SPECTRUM WARRIOR

Najpierw miała go armia. Wkrótce trafi w ręce mas.  
Taktyczny „shooter” autorów DARK REIGN 2 nadciąga!

**T**o tylko marketingowy chwyt. Nie uwierzę, by w dobie ogólnościowego terroryzmu i nieustających wojen prowadzonych na lądzie, w wodzie i powietrzu armia Stanów Zjednoczonych udostępniła komukolwiek swoje programy treningowe. Oznaczałoby to darmową szkołę dla wszelkiej maści oszołomów. Założę się więc, że przygotowywany przez Pandemic Studios FULL SPECTRUM WARRIOR jest jedynie zręcznościówką, mającą umilić czas odciętym od rodzin żołnierzom. Natomiast te najlepsze, najbardziej złożone symulatory nie opuszczają żelbetonowych murów podziemnych baz.

Nie należy się zresztą ludzi, że to, co Pandemic Studios przygotowało dla wojska, zostanie okraszane lepszą grafiką i powędruje do sklepów. Wojsko dostanie zupełnie inną grę i później – na własne potrzeby – rozbuduje ją. Gracze otrzymają zaś klasyczną taktyczną zręcznościówkę, opowiadającą o działaniach lekkiej piechoty w nieznanym terenie. Strategia i logiczne myślenie wezmą górę nad tępy strzelaniem do wszystkiego co się rusza i nie jest Jankesem.

Akcja programu toczy się w fikcyjnym państewku targanym zawieruchą dziejową. Wojska koalicyjne podejmują decyzję o wkroczeniu na jego teren i zrobieniu porządku z terrorystami. Większość misji rozgrywa się w ciągu jednego dnia w dużym mieście o gęstej zabudowie. Wysokie budynki, spadziste dachy i głębokie piwnice to elementy, które wykorzystają snajperzy, bojownicy i terroryści.

Twoim zadaniem jest podbicie osady. Dowodzisz grupą ludzi i wykonujesz rozkazy dowództwa, współpracując z podobnymi oddziałami pakistańskimi, niemieckimi, australijskimi itp. Czyścisz ulice ze zbrodnego elementu, ubezpieczasz konwoje i odbijasz jeńców.

Na potrzeby pecetowej wersji gry całkowicie zmieniono szatę graficzną. Nowe, duże tekstury mają świetnie dobrane kolory i niemalże nie powtarzają się. Bardzo dobrze wyglądają postaci, zaś gony (większość obecnie stosowanych karabinów i miotaczy granatów) da się rozpoznać z daleka. Zestaw map w „ogólnospławnym” FULL SPECTRUM WARRIOR również powstaje od zera. Ponoć lokacje przygotowane dla wojska eksponują szaroburą codzienność żołnierza i nie dają możliwości wykazania się brawurowymi, widowiskowymi akcjami, które gracze tak kochają.

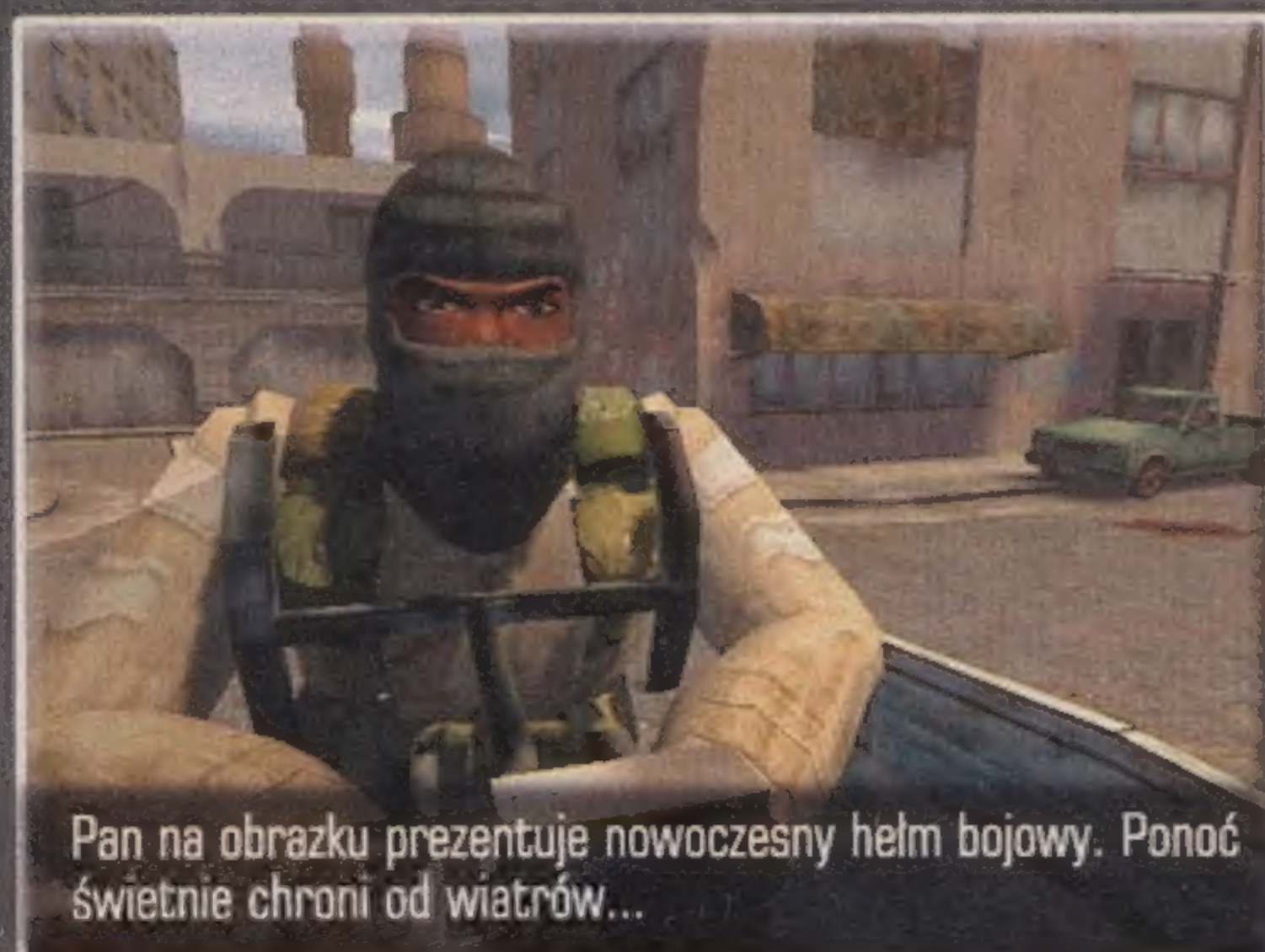
W efekcie z wersji militarnej ostał się jedynie podprogram odpowiedzialny za Sztuczną Inteligencję. Zmieniono go delikatnie, dopasowując do realiów, do których przyzwyczajeni są gracze. Wrogowie działają indywidualnie, z rzadka współpracując ze sobą. Potrafią jednak w pojedynkę zatrzymać dobrze uzbrojony oddział. Co ciekawe, w FULL SPECTRUM WARRIOR nie ma „odmian” przeciwników. Każdy, nawet największy mosiek może podnieść broń kompana i ze zwykłego pistoletu zamienić się w doskonałego snajpera.

Końcowy efekt powinien być więcej niż dobry. Autorzy gry unikają bowiem ohydne-



Współczesny sprzęt nie daje takiej przewagi, jaką uzyskasz dzięki walce partyzanckiej w terenie zabudowanym

go „mainstreamu” i nie idą na łatwiznę. Robią grę dużo mniej komercyjną niż RAINBOW SIX, mocno akcentując konieczność logicznego myślenia. Warto jednak pamiętać, że armia USA z przyczyn prawnych nie pracowała nad programem. Wszelkie haselka w stylu „komercyjna wersja programu treningowego” należy więc traktować z daleko idącą rezerwą.



Pan na obrazku prezentuje nowoczesny hełm bojowy. Ponoć świetnie chroni od wiatrów...



Współpraca między członkami drużyny będzie miała w FSW olbrzymie znaczenie

## Wojo też gra

Wydana przed trzema laty strategia REAL WAR stanowi uproszczoną wersję taktycznego programu treningowego, przygotowanego na zlecenie szefa Połączonych Sztabów Sił Zbrojnych USA. Gra nie tylko wygląda słabo, ale i szkodzi niedopracowanymi procedurami Sztucznej Inteligencji. Jeśli rzeczywiście na tej produkcji Amerykanie uczyli się walczyć, z Iraku nie wyjadą do jesieni 3003.



## Full Spectrum Warrior

Akcja

- \* Pandemic Studios / CD Projekt
- \* [www.fullspectrumwarrior.com](http://www.fullspectrumwarrior.com)

- ☒ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

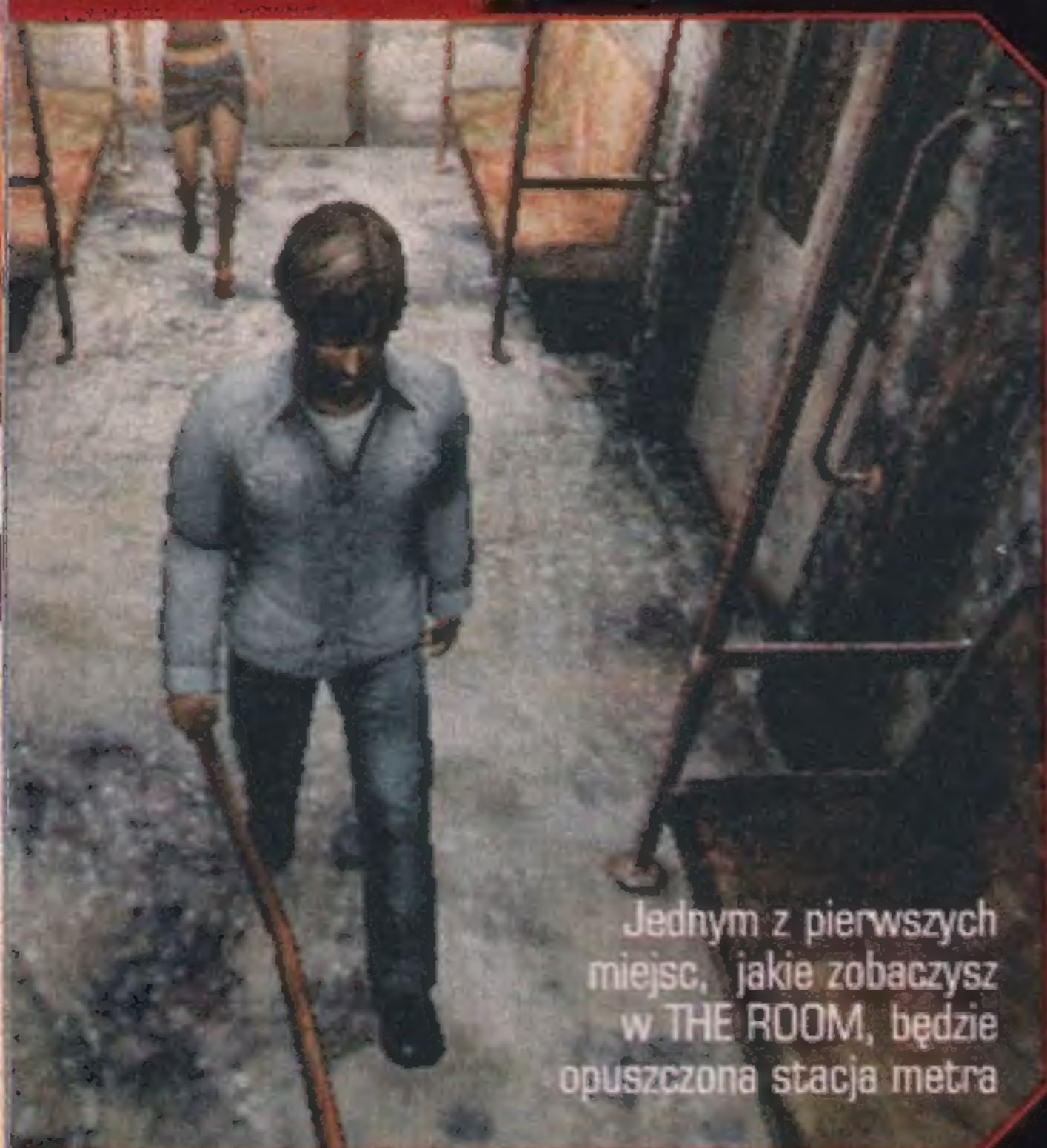
- \* Premiera: wrzesień 2004
- \* Gra dla: PC, Xbox

Strzelasz, mordujesz, zabijasz, gnanujesz i rozpylasz na atomy wrogów USA.  
A Bush siedzi i zawija w sreberka



Zamknijcie się w czterech ścianach  
jako remedium na koszmary świata?

Ale czy koszmar  
nie tkwi w tobie?



Jednym z pierwszych  
miejsc, jakie zobaczysz  
w THE ROOM, będzie  
opuszczona stacja metra

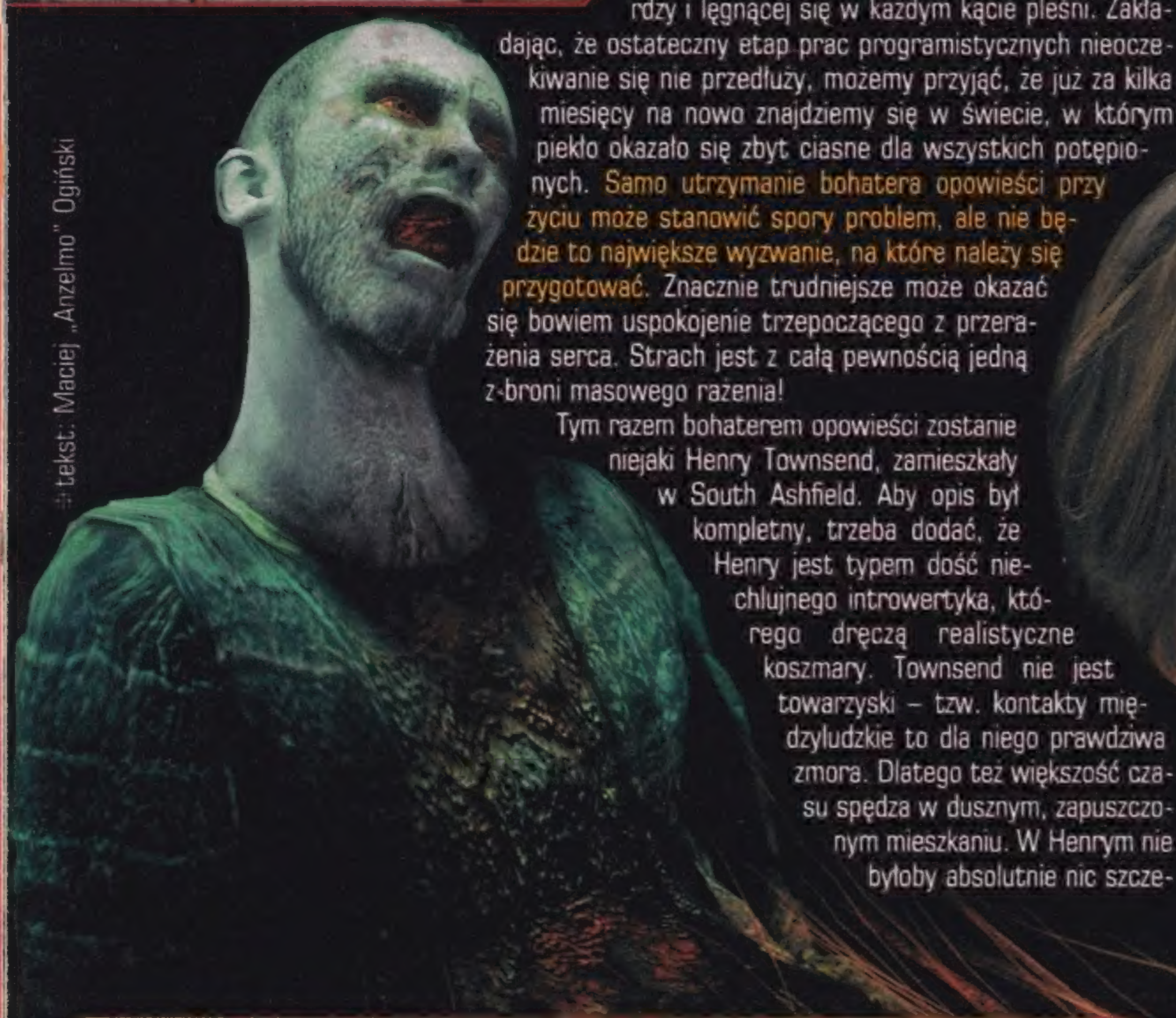
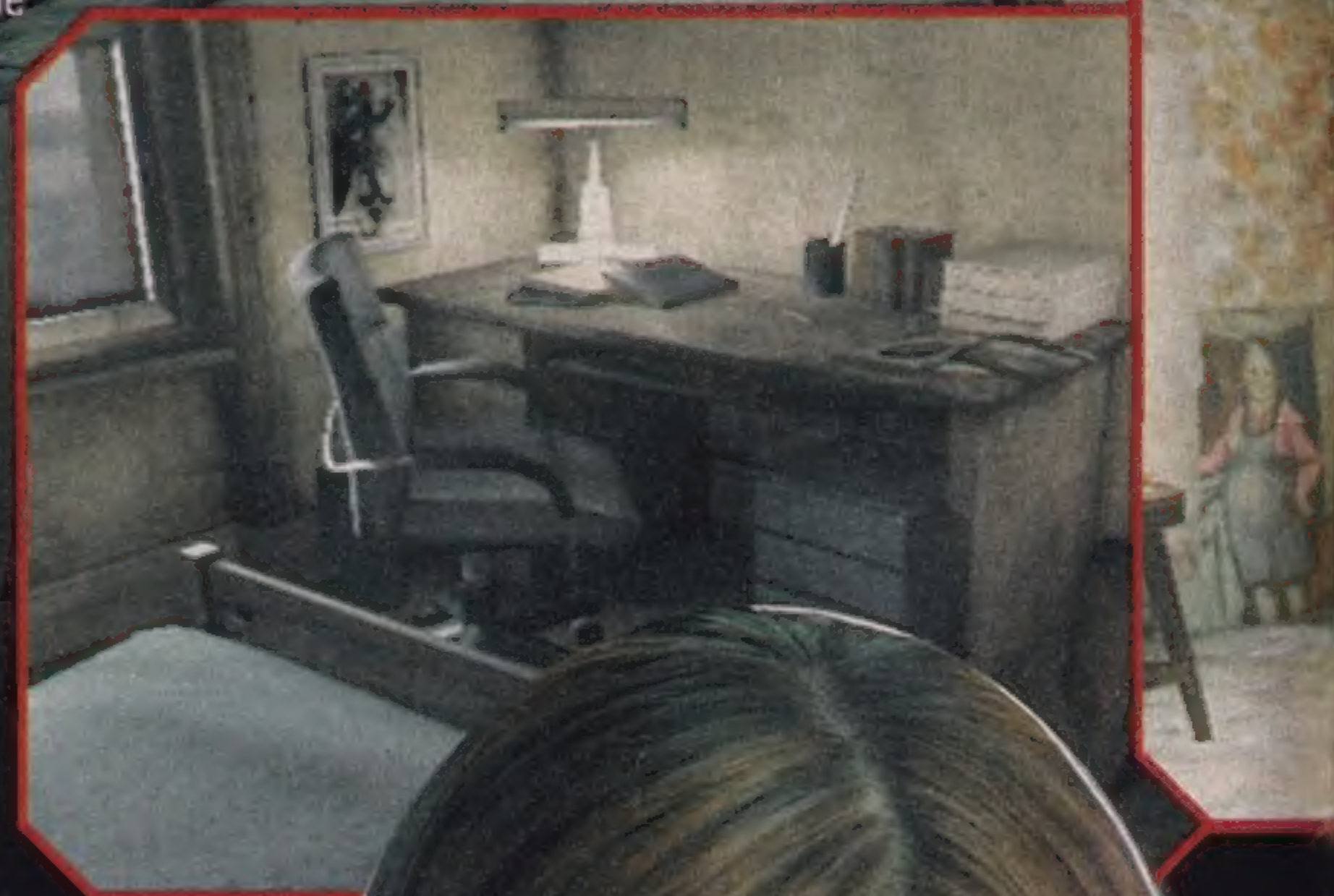
**R**ęka w górę, kto lubi się bać. OK, dziękuję. Wszystkich, którzy wstrzymali się od głosu, proszę uprzejmie o płynne przejście do następnego artykułu. Poniższe słowa nie są pisane dla was! Pozostałych czytelników proszę o uwagę i przypomnienie sobie takich pojęć jak klaustrofobia, zaszczucie, wysokie tętno, nerwica natręctw, firma Konami, diabeł, opuszczone miasto, żywe trupy, sługi Szatana, wreszcie – strach, agorafobia, mizantropia (obsesja polegająca na unikaniu innych ludzi). Już? To wspaniale. Zatem zaczynamy.

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, już w okolicach października firma Konami zafunduje nam powrót do miasteczka Silent Hill, a co za tym idzie – do jego wszechobecnej mgły, rdzy i lęgnącej się w każdym kącie pleśni. Zakładając, że ostateczny etap prac programistycznych nieoczekiwanie się nie przedłuży, możemy przyjąć, że już za kilka miesięcy na nowo znajdziemy się w świecie, w którym piekło okazało się zbyt ciasne dla wszystkich potępionych. Samo utrzymanie bohatera opowieści przy życiu może stanowić spory problem, ale nie będzie to największe wyzwanie, na które należy się przygotować. Znacznie trudniejsze może okazać się bowiem uspokojenie trzepoczącego z przerażenia serca. Strach jest z całą pewnością jedną z broni masowego rażenia!

Tym razem bohaterem opowieści zostanie niejaki Henry Townsend, zamieszkały w South Ashfield. Aby opis był kompletny, trzeba dodać, że Henry jest typem dość niechlujnego introwertyka, którego dręczą realistyczne koszmary. Townsend nie jest towarzyski – tzw. kontakty międzyludzkie to dla niego prawdziwa zbrodnia. Dlatego też większość czasu spędza w dusznym, zapuszczonym mieszkaniu. W Henrym nie byłoby absolutnie nic szcze-

gólnego, gdyby nie fakt, że nękające go wizje stają się coraz bardziej przerażające, zaś granica między jawą a snem coraz bardziej się zaciera. Pewnego poranka bohater z niekłamnym zaskoczeniem stwierdza, że drzwi do jego mieszkania zostały zaryglowane od środka (!), a znajdujący się na nich krwawy napis ostrzega przed wyjściem na zewnątrz. Farba odchodzi ze ścian płatami, w kątach kwitnie pleśń, przedzwiały rury skrzypią i przeciekają! Obejrząwszy to wszystko Henry uświadamia sobie, że jego mieszkanie nie jest wcale tak idealnym azylem, jaki sobie wymarzył. W łazience pojawia się przejście prowadzące do... No właśnie. Czy trzeba dodawać, że South Ashfield położone jest w sąsiedztwie znanego nam już Silent Hill?

Podtytuł czwartej części gry dotyczy – jak można się domyśleć – kawalerki, w której zamknięty jest bohater. Mieszkanie Henry'ego będzie bowiem odgrywać w najnowszym SILENT HILL niebagatelną rolę. Stanowić ma bowiem coś w rodzaju huba, z poziomu którego Henry trafiać ma do nowych, w większości nieprzyjemnych miejsc. Wśród odwiedzanych przez Townsenda lokacji znajdują się zapewne przynajmniej niektóre elementy



## SILENT HILL NA PRZESTRZENI LAT

### •1999: SILENT HILL

Dla Harry'ego Masona i jego córki Cheryl to miały być kolejne wakacje. Jednak w drodze do Silent Hill ma miejsce wypadek samochodowy i Harry traci przytomność. Kiedy dochodzi do siebie, okazuje się, że Cheryl gdzieś zniknęła. Harry wyrusza na poszukiwania córki do majaczącego we mgle miasteczka. Nie wie jeszcze, że czeka go spotkanie z Szatanem.

### •2001: SILENT HILL 2

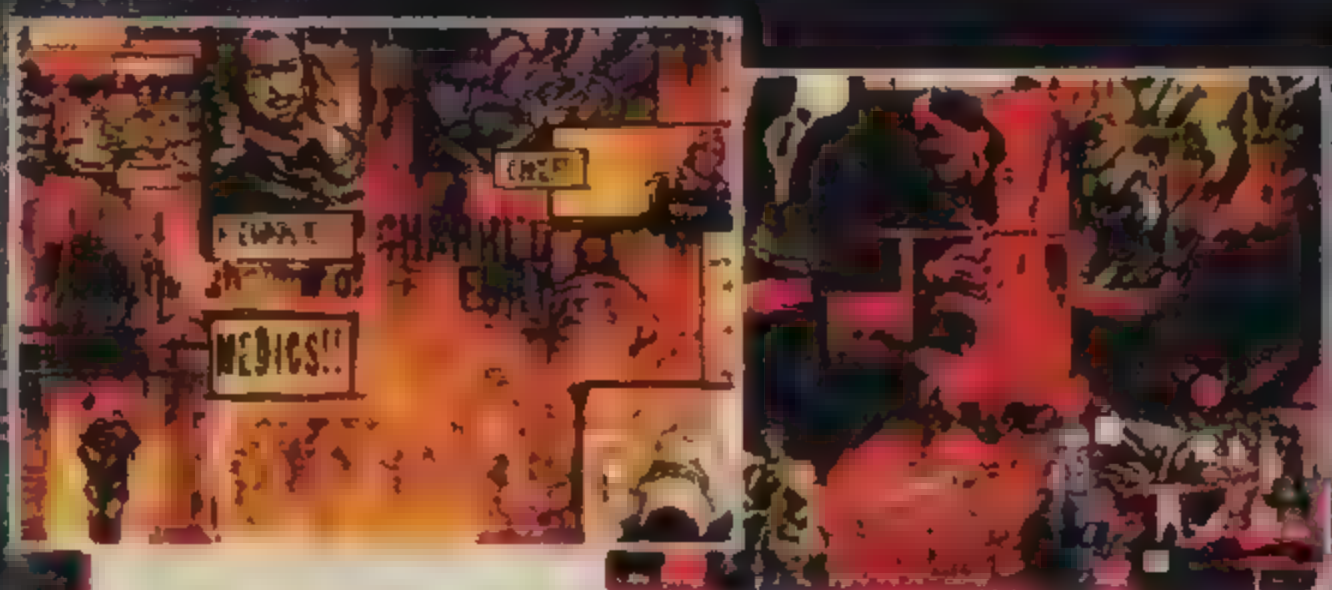
Śmierć żony zmieniła Jamesa Sunderlanda. Przez trzy lata jego życie wypełniał smutek i poczucie ogromnej straty. Aż do chwili, kiedy w skrzynce pocztowej znajduje list od zmarłej Mary. Píše ona, że czeka na niego w ich własnym, magicznym miejscu – gdzieś w miasteczku Silent Hill, w którym kiedyś spędzili wakacje. Gdy pełen nadziei Sunderland dociera na miejsce, okazuje się, że jedyna droga wjazdowa do miasta jest zabarykadowana. James porzuca samochód i pieszo udaje się do tonącego w gęstej mgle miasta. Czyżby Mary wciąż żyła?

### •2003: SILENT HILL 3

Jeszcze kilka godzin temu Heather była najwykleszą pod słońcem nastolatką, rozbijającą się po Centrum Handlowym. Teraz znajduje się w samym środku zupełnie niezrozumiałego koszmaru. Świat zczerniał i zgnił, wypełniły go odrażające stwory, zabijające wszystko, co spotkają na swojej drodze. Kim są? Skąd przyszły? Co się w ogóle dzieje? Już w pierwszych minutach przygody padają znamienne słowa: „Przybyły, by ujrzeć nowy początek. Odrodzenie Raju, zepsutego niegdyś przez człowieka”.



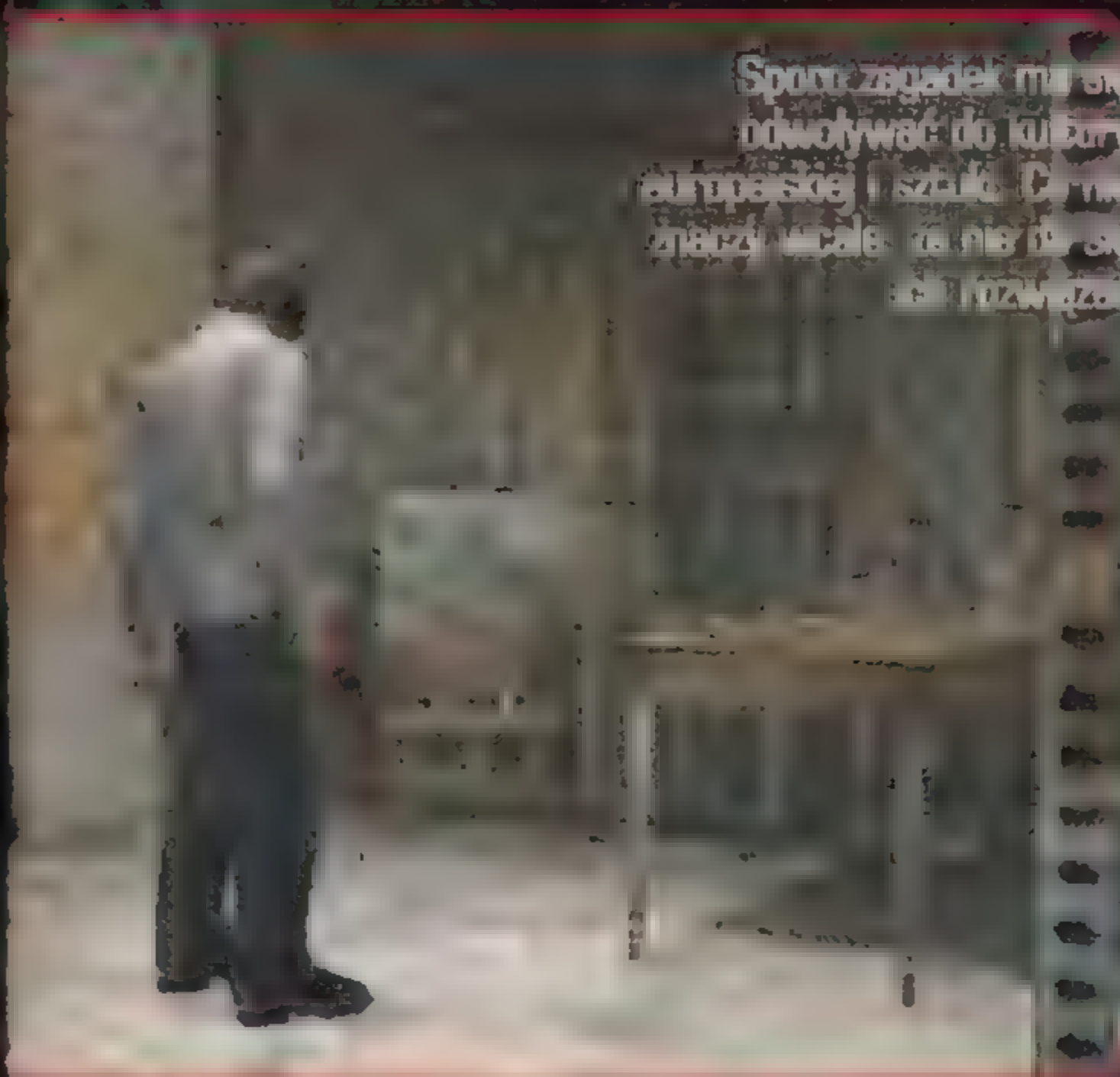




## KOMIKSOWO

W Internecie można znaleźć fragmenty komiksu, inspirowanego najwyraźniej pierwszą częścią gry. Pod pracą podpisuje się grupa ComxComics ([www.comxcomics.com](http://www.comxcomics.com)). Z dostępnych informacji wynika, że projekt został już ukończony, nie wiadomo jednak, czy komiks kiedykolwiek ujrzy światło dzienne. Jak się bowiem okazuje, jego autorzy nie mogą dojść do porozumienia z właścicielami praw autorskich, czyli firmą Konami.

Spom. zagadek ma się odwoływać do kultury europejskiej i szkół. Ciemno, nie ma tu nic z tego, co się w Silent Hill 4: The Room



„żelaznego” zestawu Silent Hill – opuszczone place zabaw i zdewastowane wesołe miasteczka, wymarłe uliczki, po których hula wiatr, więzienie, spowite złowieszcą mgłą zagajniki, cmentarze czy wreszcie leża dyblących na bohaterów bestii. Tak czy inaczej, nie powinno nikogo dziwić, że Henry Townsend dobrowolnie decyduje się na zbadanie międzywymiarowego przejścia, które – ni stąd, ni zowąd – manifestuje się gdzieś między wanną a sedesem – jest w końcu bohaterem SILENT HILL 4. A to do czegoś zobowiązuje!

Tym razem, przemierzając niegościnnie miasto, bohater SILENT HILL nie będzie sam. Przez większość czasu gry Henry'emu towarzyszyć ma jego sąsiadka zza ściany – Eileen Gavin. Co ciekawe, losy sąsiadów z nawiedzonego bloku przeplatają się na obu poziomach świadomości Townsenita. Typiek za dnia podgląda nic nie podejrzewającą dziewczynę przez dziurę

w ścianie, nocami zaś spotyka ją w mieszkaniu z koszmaru. Co ciekawe, sąsiedzi okazują się nader zgranymi partnerami, kiedy przychodzi do walki z czyhającymi na nich bestiami. Eileen sprawnie radzi sobie z łańcuchami i mogłaby zostać wymarzoną towarzyszką walki... Oczywiście gdyby nie fakt, że w Silent Hill mało co jest tym, czym z początku się wydaje.

W THE ROOM pojawić ma się wiele nowych... cóż... twarzy. Oczywiście, najlepiej od razu nastawić się na to, że większość modeli bestii z piekła stanowić będzie ucieleśnienie groteski i ohydy. Na uwagę zasługują szczególnie dwugłowe, pełzające po ścianach kształty o twarzach dzieci. Co ciekawe, wiele wskazuje, że w grze pojawi się nowy system walki – sugeruje to umiejscowienie kamery bezpośrednio za plecami bohatera, gdy ten znajduje się po „drugiej” stronie któregoś z portali. Natomiast podczas etapów rozgrywających się w mieszkaniu wydarzenia mają być ukazywane z perspektywy pierwszej osoby.

Ale, ale. Nie masz się co obawiać, że twoja ulubiona gra przekształci się jesienią w li tylko krwawą strzelaninę. Na listach zadań programistów z Konami ciekawa fabuła i odpowiedni nastrój były priorytetami. W efekcie przerażająca będzie nie tyle miasteczko Silent Hill i jego mieszkańcy, ale to, co opowieść mistrzów z Konami zrobi z podświadomością graczy. Także sam Henry Townsend nie jest przecież typowym bohaterem komputerowej produkcji, a to właśnie jego oczami oglądać będziemy świat gry. SILENT HILL 4: THE ROOM posiadać ma – podobnie jak część druga – kilka różnych zakończeń, co powinno dodać fabule odpowiedniego dreszczyku. Ten zabawy ma być bardzo rozległy, co z kolei umożliwi poprowadzenie fabuły na wiele różnych sposobów. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że wprowadzenie do SILENT HILL tak dużych przestrzeni nie spowoduje, że gra cierpieć będzie na przypadłość, która dotknęła RESIDENT EVIL NEMESIS – konieczność ciągłego wracania po własnych śladach, aby pchnąć fabułę choćby o milimetr.

Ja jednak jestem optymistą. Z tego, co można przeczytać na temat gry na Sieci, łatwo wywnioskować, że szykuje się naprawdę niezły program, który może z powodzeniem wystraszyć niejednego gracza. Złazszcza ze graficy z Konami nieustannie doskonali się w swoim fachu... Efekt? Program może być tak pełen realizmu, że dostaniesz zawału. Czego mimo wszystko ci nie życzymy, gdyż w końcu nasi drodzy Czytelnicy powinni być pod specjalną oraz pieczołowitą ochroną!

## Silent Hill 4: The Room

Konami

- Konami
- Wersja polska

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- Premiera: jesień 2004
- Gra dla: PC, Xbox, PS2

**Nowa odsłona kultowej serii SILENT HILL.**

Tym razem ordoz wielowarstwowego scenariusza, mnóstwa zagadek i porażającego klimatu szykuje się sporo spektakularnej akcji



Zbierz wszystkie Barbarzyńskie plemiona pod swoim dowództwem i wyrusz na...

# PODBÓJ RZYMU



Poza granicami Rzymu agita ludzizm może swoje brutalne okrucieństwo. Tęskniąc wiodzie się do... walczyć o zysność, brzość...

Obemij kontrolę nad barbarzyńskimi klanami

walczyć o zysność, brzość...

wśród lasów Germanii lub w...

Wschodniej. Napadaj na...

konta, wciągaj ogady, rozbudowuj...

swój osiołek, zdobywaj bitew...

chwale

Dbaj o dobrobyt swojego...

plemienia doprowadzając je do...

momentu, w którym będziesz w stanie...

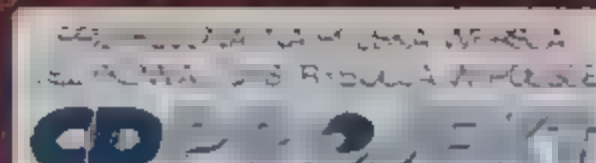
znieść się z niepokojącym...

dawać basen... Rzymu



**WERSJA KINOWA**  
KINOWA WERSJA  
I FILMOWY PRZEBIEG

W sprzedaży już w lipcu!



59<sup>90</sup>



Ten sam przepis na grę i nowi ludzie w dziale produkcji – to wystarczająca rekomendacja dla miłośników najlepszej FPS ubiegłego roku – **CALL OF DUTY**

# CALL OF DUTY

## UNITED OFFENSIVE

### EXPANSION PACK



UNITED OFFENSIVE to podtytuł pakietu rozszerzającego, który pojawił się w listopadzie na jesień bieżącego roku. Co dziwne, nie jest to dzieło twórców podstawki, czyli firmy Infinity Ward.

Lecz innego developera – Gray Matter. Skąd ta nieoczekiwana zamiana? Activision płacze się w zeznaniach – raz twierdzi, że ludzie z Infinity zajmują się innym, bardzo ważnym projektem, innym razem sugeruje, by o przyczyny zmian zapytać samą firmę. Faktem pozostaje, że za UNITED OFFENSIVE wzięli się programiści z Gray Matter. Nie ma się jednak co martwić – wszak to ci ludzie stworzyli RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN.

### TRZY KAMPANIE

W CoD: UNITED OFFENSIVE rozegrasz trzy duże kampanie, po jednej dla Sowietów, Amerykanów oraz Brytyjczyków. W przypadku Rosjan odtworzona zostanie bitwa pod Kurskiem, jedna z największych potyczek pancernych II wojny światowej. W kampanii amerykańskiej przeniesiesz się na front

zachodni w czasach niemieckiej kontrofensywy w Ardenach (patrz ramka obok). Jeśli chodzi o Brytyjczyków, na razie wiadomo tylko, że walka toczyć się będzie gdzieś w Afryce Północnej i dużą rolę odegrają w niej samoloty.

Więcej faktów ujawniono natomiast na temat kampanii ardeńskiej. Wcielisz się tutaj w żołnierza amerykańskiej 101 dywizji spadochronowej, a twoim zadaniem będzie powstrzymanie niemieckiej ofensywy do momentu pojawienia się posiłków i poprawy pogody – co akurat w przypadku tej bitwy było mocno ze sobą związane. Twoim

głównym celem jest utrzymanie pozycji amerykańskich w białym mieście Bastogne. **Oddięty od zaplecza będziesz musiał przetrwać niemiecką nawałnicę – bombardowania, ostrzał artyleryjski itp.** Równocześnie czekają cię pełnienie trudnych misji ulicznych, na przykład oczyszczanie wybranych rejonów miasta z niemieckich żołnierzy.

### NA ZIEMI I W POWIETRZU

Podobnie jak w CALL OF DUTY twoje działania stanowią będą tylko mały fragment większej bitwy – zgodnie z zasadą że na wojnie nikt nie walczy sam i jednostki w pojedynkę nie decydują o losach kampanii. Wokół ciebie będą latać samoloty, wybuchną bomby i miny, przemkną pojazdy pancernie. Wreszcie przemieszczą się większe grupy piechoty. Ciekawą odskocznię od walk naziemnych stanowią misje powietrzne, jak ta, w której wcielisz się w strzelca pokładowego w samolocie bombowym B-17. Od celności twoich strzałów zależeć będzie, ile towarzyszących ci bombowców dotrze nad cel i zdoła wykonać misję. Im więcej wokół twego samolotu towarzyszy broni, tym i twoja ochrona będzie skuteczniejsza. Co interesujące, w misji tej nie zajmujesz się wyłącznie obsługiwaniem swojej wieżyczki strzelniczej. Może się tak zdarzyć, iż przyjdzie ci przenieść się do innej wieżyczki, aby zastąpić rannego kolegę. W przypadku uszkodzenia samolotu będziesz musiał odciąć dopływ paliwa, wreszcie jeśli zatnie się luk bombowy, będziesz go musiał otworzyć. Nagrodą jest natomiast widok bomb zmierzających do celu.

### Fakty historyczne

#### KONTROFENSywa W ARDENACH:

16 grudnia 1944 – 28 stycznia 1945

Ostatni zryw nazistów w II wojnie światowej, który miał odwiec moment ostatecznej klęski. Dla Amerykanów ta bitwa była największą potyczką lądową podczas wojny – wzięło w niej udział około pół miliona żołnierzy piechoty. Po stronie Niemców walczyło 600 tysięcy ludzi.

#### BITWA O KURSK: 1 – 13 lipca 1944

Wielka bitwa pancerna między Niemcami a ZSRR. Obie armie zebrały po około milion żołnierzy. Trzecia Rzesza miała do dyspozycji 2700 czołgów, Rosjanie 3600. Po drugą nocą porażce Niemcy zaczęli wycofywać się z terenu ZSRR i nigdy nie odzyskali kontroli na froncie wschodnim.

Czasem trzeba walczyć na krótki dystans



Rola strzelcy pokładowego to nowość w tej grze





## WIĘCEJ PYŁU I DYMU

Programiści z Gray Matter trzymają się technicznych rozwiązań zapoczątkowanych przez swoich poprzedników. Nie oznacza to jednak, że jedyną nowością będą nowe lokacje poszczególnych kampanii. Twórcy pakietu rozszerzającego skoncentrowali się przede wszystkim na stworzeniu nowego systemu efektów cząsteczkowych („particle effects”). Ma on być o wiele bardziej szczegółowy, dzięki czemu wybuch, wydadzą się efektywniejsze niż w pierwotnej CoD. Ludzie z Gray Matter dodają ponadto efekty pogodowe – deszcz i śnieg.

Pozostałe nowinki to już raczej kosmetyka. Jeśli chodzi o typy broni, **będziesz mógł sobie pobiegać z cekaemem i instalować go w strategicznym miejscu na polu bitwy. W grze pojawiają się także bazooki, no i miotacz ognia,**

który miał swoje wielkie chwile w RtCW. Rzeź jasna, wyróżnij też nowe pojazdy – zarówno lądowe, jak i samoloty. W tymże sekcijnym producenci oferują dwie nowe opcje, pierwsza to Tank Battle – sam tytuł wyraźnie wskazuje na czym zapawa będzie polegać. Ciekawe, czy pancerne potyczki sekcijne dorównają tym z BF. 1942? Druga opcja to Domination, gdzie zadaniem dwóch drużyn będzie zajęcie jak największej części mapy, utrzymanie pozycji. Do-

## SŁONIOWATY CZOŁG

Adolf Hitler długo wstrzymywał decyzję o rozpoczęciu ofensywy letniej na froncie wschodnim w roku 1943 (w jej trakcie rozegrała się bitwa pod Kurskiem), ponieważ Niemcy właśnie pracowali nad nowym czołgiem. Ostatecznie pojawił się on w dwóch wersjach – „Ferdinand” (na zdjęciu) oraz „Elephant” (Słoń). Podczas kampanii rosyjskiej w grze CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE, czołg ten w swej drugiej z wymienionych wersji ma odegrać znaczącą rolę.

### PARAMETRY:

waga: 65 ton (Ferdinand), 70 ton (Elephant)  
załoga: 6 osób; prędkość: 20-30 km/h  
zasięg: 90 km (teren), 150 km (ulica)  
uzbrojenie: armata 88 mm; karabin maszynowy 7.92 mm; zapas amunicji: 50 pocisków do armaty, 500 naboików do karabinu



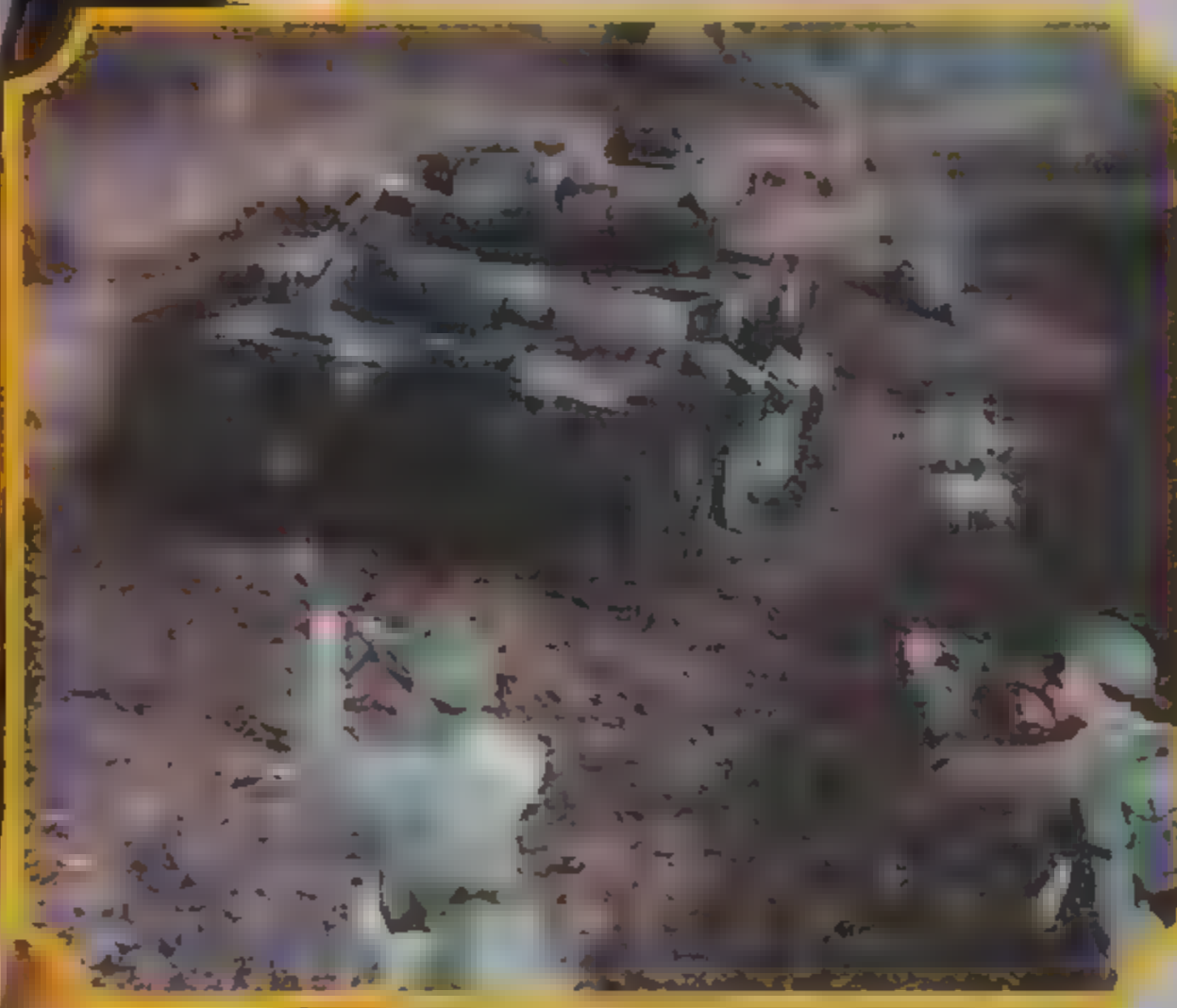
monosi programiści na pewno uderzą się z faktu, że tym razem da się stworzyć większe mapy, i że nad jedną mapą będzie mogło pracować kilka osób jednocześnie. Brzm. to co najmniej do wadzone – wiecie, ja jestem ciekaw, jakie działania powstaną na skutek takiej kooperacji.

### CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE łącznie zaoferuje

je dziesięć map w trybie dla pojedynczego gracza oraz dziewięć map do gry wieloosobowej. Nie jest to jakaś oszalamiająca liczba, ale fani gry na pewno narzekać nie powinni. Tym bardziej, że znając czołg nie będzie to osłabienie z pakietów rozszerzających do CoD – wszak na dotychczasowym produkcie trzeba było poświęcić najwięcej kasę.



Im więcej samolotów zestrzelisz, tym większe szanse na dotarcie do celu



## CoD: United Offensive

z pakietem rozszerzającym FPS

• Akcja: 1943

• Wersja polska

• Tryb multiplayer

• Premiera: czerwiec 2004

• Gra dla: PC

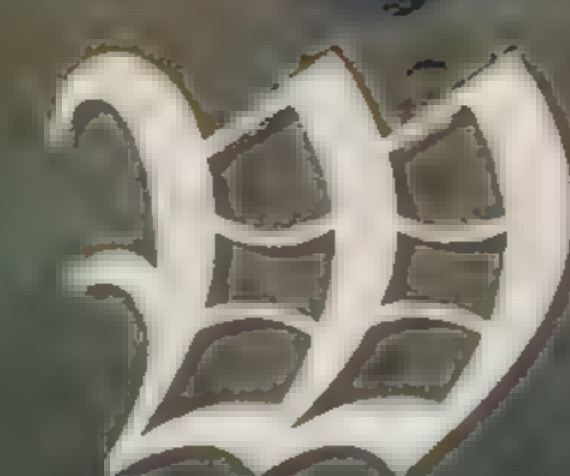
Wielkiej rewolucji się nie spodziewaj, bo i po co – po prostu otrzymasz dodatkową porcję osławionej potrawy



# NAJNOWSZA GRA Z SERII EUROPA UNIVERSALIS

# MROczne WIEKI

W SPRZEDAŻY OD 7 LIPCA!



## średniowiecznej Europie wrze...

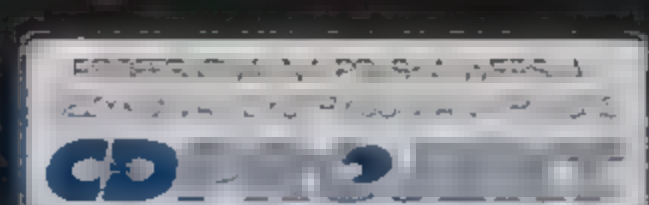
Minęła już era wikingów, najazdów, kraje podzielono na małe lenna, Cesarz zmagają się z Papieżem. Przewodzisz wspaniałej dynastii, a Twoim celem jest nagromadzenie prestiżu i pobożności, aby cały świat szeptal Twe imię z zachwytem. Powiększaj swoją władzę, gromadź bogactwa, funduj kościoły, walczyć z bandami i zdradzieckimi wasalami. Czy zdołasz przetrwać w epoce Mrocznych Wieków?



59



WERSJA KINOWA  
KWESTIE MOWIONE PO ANGIELSKU  
Z POLSKIMI PRÓPOZACJAMI





[illegible]

**4** Pełne  
Komercyjne  
Wersje

**SZUKAJ W  
KIOSKACH**

**Mój  
Komputer**  
1 2004

Szczegóły na [www.MojKomputer.info](http://www.MojKomputer.info)

Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware

**74 WERA**

WERA

WERA

WERA

WERA

WERA

WERA

WERA

WERA

WERA

WERA

WERA

WERA

WERA

Demo to GAMER 5-6 2004 - 4.90zł w Twoim kiosku

**SPARTAN**

PL 19

Angielski

49 71

**CHARIOTS of WAR**

PL 19 71

500

**PREMIERA  
W SUPER  
CENIE!**

**127 832 54 30**

**WWW.PLAY.COM**

**Emocjonujące pojedynki, zbrojne  
potyczki i wielkie bitwy**



**POJEDYNKI**

**Wciągająca gra  
strategiczno-  
przygodowa**



**STRATEGIA**

**Stwórz własną  
historię  
Robin Hooda**

**Weź udział  
w oblężeniu  
zamku  
i turniejach  
rycerskich**



**PRZYGODA**

**KUPUJĄC  
MAXGAME  
7/2004  
OŚCIEŻYŁAŚ  
54zł**

**1990  
zł**

4,90zł w IWOJIM KIOSKU

[illegible]

**MINIATURA POZIOMY  
I WIELKI DO  
WYMOGOWANIA**

**10 PUNKTOWY WERSJI W TYM:**  
 NITRO FAMILY  
 PARK O WYMOGOWACH I  
 IMAGINATYWA GIMNAZJUM

**PREMIERA  
W SUPER  
GENIE !**

Nadchodzi najbardziej hardcore'owy FPS jaki widzieliście - Nitro Family! Staw czoła hordom nacpanych psychonatów, morderców i wariatów. Każdy z poziomów napakowany jest brutalną akcją i humorem, który niewiele ma wspólnego z poprawnością polityczną. Zbiry z Golden Bell porwały ci dziecko. Duży błąd. Już wkrótce dowiedzą się jak duży... Na zachodzie gra sprzedawana po 35 euro - 170zł, w Polsce super cena!

[www.NF.play.com.pl](http://www.NF.play.com.pl)

**WYKONANIE  
W WYKONANIE  
CZ. WYKONANIE  
CZ. WYKONANIE**

**2CD**

**9<sup>90</sup> ZŁ**

**SZUKAJ W:  
KIOSKACH  
OD 25.7.2004**

**CD  
MANIAK**

**CHAIN OF COMMAND**

**CHAIN OF COMMAND**

**CHAIN OF COMMAND**

**CHAIN OF COMMAND**

**CHAIN OF COMMAND**

**CHAIN OF COMMAND**

[www.COC.play.com.pl](http://www.COC.play.com.pl)

**9<sup>90</sup> ZŁ**

**PL**

**PL**







# Podstuchaliśmy...

## Bedzie nowy Fallout

There are several methods for finding the maximum likelihood estimate. Writing the log-likelihood function and differentiating it with respect to the parameters is very tedious, so we will follow a more efficient procedure, called the Newton-Raphson method. To illustrate, let's consider the following example.

## 100 percent Tony Hawk

A photograph of a wooden bookshelf filled with numerous small, colorful, rectangular objects, likely children's books or educational cards, arranged in rows.



## Palakiller 1 1/2

[illegible]

## Verknüpfung

[illegible]

התאחדות המורים והמורות

1. **Wzrost:** 1,70 m  
 2. **Waga:** 65 kg  
 3. **Prędkość:** 100 km/h  
 4. **Siła:** 100 N  
 5. **Wytrzymałość:** 100 min  
 6. **Siła:** 100 N  
 7. **Wytrzymałość:** 100 min  
 8. **Siła:** 100 N  
 9. **Wytrzymałość:** 100 min  
 10. **Siła:** 100 N  
 11. **Wytrzymałość:** 100 min  
 12. **Siła:** 100 N  
 13. **Wytrzymałość:** 100 min  
 14. **Siła:** 100 N  
 15. **Wytrzymałość:** 100 min  
 16. **Siła:** 100 N  
 17. **Wytrzymałość:** 100 min  
 18. **Siła:** 100 N  
 19. **Wytrzymałość:** 100 min  
 20. **Siła:** 100 N  
 21. **Wytrzymałość:** 100 min  
 22. **Siła:** 100 N  
 23. **Wytrzymałość:** 100 min  
 24. **Siła:** 100 N  
 25. **Wytrzymałość:** 100 min  
 26. **Siła:** 100 N  
 27. **Wytrzymałość:** 100 min  
 28. **Siła:** 100 N  
 29. **Wytrzymałość:** 100 min  
 30. **Siła:** 100 N  
 31. **Wytrzymałość:** 100 min  
 32. **Siła:** 100 N  
 33. **Wytrzymałość:** 100 min  
 34. **Siła:** 100 N  
 35. **Wytrzymałość:** 100 min  
 36. **Siła:** 100 N  
 37. **Wytrzymałość:** 100 min  
 38. **Siła:** 100 N  
 39. **Wytrzymałość:** 100 min  
 40. **Siła:** 100 N  
 41. **Wytrzymałość:** 100 min  
 42. **Siła:** 100 N  
 43. **Wytrzymałość:** 100 min  
 44. **Siła:** 100 N  
 45. **Wytrzymałość:** 100 min  
 46. **Siła:** 100 N  
 47. **Wytrzymałość:** 100 min  
 48. **Siła:** 100 N  
 49. **Wytrzymałość:** 100 min  
 50. **Siła:** 100 N  
 51. **Wytrzymałość:** 100 min  
 52. **Siła:** 100 N  
 53. **Wytrzymałość:** 100 min  
 54. **Siła:** 100 N  
 55. **Wytrzymałość:** 100 min  
 56. **Siła:** 100 N  
 57. **Wytrzymałość:** 100 min  
 58. **Siła:** 100 N  
 59. **Wytrzymałość:** 100 min  
 60. **Siła:** 100 N  
 61. **Wytrzymałość:** 100 min  
 62. **Siła:** 100 N  
 63. **Wytrzymałość:** 100 min  
 64. **Siła:** 100 N  
 65. **Wytrzymałość:** 100 min  
 66. **Siła:** 100 N  
 67. **Wytrzymałość:** 100 min  
 68. **Siła:** 100 N  
 69. **Wytrzymałość:** 100 min  
 70. **Siła:** 100 N  
 71. **Wytrzymałość:** 100 min  
 72. **Siła:** 100 N  
 73. **Wytrzymałość:** 100 min  
 74. **Siła:** 100 N  
 75. **Wytrzymałość:** 100 min  
 76. **Siła:** 100 N  
 77. **Wytrzymałość:** 100 min  
 78. **Siła:** 100 N  
 79. **Wytrzymałość:** 100 min  
 80. **Siła:** 100 N  
 81. **Wytrzymałość:** 100 min  
 82. **Siła:** 100 N  
 83. **Wytrzymałość:** 100 min  
 84. **Siła:** 100 N  
 85. **Wytrzymałość:** 100 min  
 86. **Siła:** 100 N  
 87. **Wytrzymałość:** 100 min  
 88. **Siła:** 100 N  
 89. **Wytrzymałość:** 100 min  
 90. **Siła:** 100 N  
 91. **Wytrzymałość:** 100 min  
 92. **Siła:** 100 N  
 93. **Wytrzymałość:** 100 min  
 94. **Siła:** 100 N  
 95. **Wytrzymałość:** 100 min  
 96. **Siła:** 100 N  
 97. **Wytrzymałość:** 100 min  
 98. **Siła:** 100 N  
 99. **Wytrzymałość:** 100 min  
 100. **Siła:** 100 N

## Kombatanom – nie!

[illegible]

# Imperial Glory

**A**utorzy serii **COMMANDOS** eksperymenowali już raz ze strategią czasu rzeczywistego. Niestety, **PRAETORIANS** na nikim wielkiego czasu nie zrobiła – była to jeszcze jedna całkiem przyzwoita produkcja z czasów rzymskich. N o d z w n e g o, że akcja **IMPERIAL GLORY** toczy się w XIX wieku. Przejmujesz kontrolę nad wojskami Wielkiej Brytanii, Francji, Rosji, Prus bądź Austro-Węgier i wyruszasz do boju o władzę nad kontynentem. Nie tylko dowodzisz armiami, ale odpowiadasz także za politykę na szczeblu krajowym i międzynarodowym (traktaty, sojusze, negocjacje pokojowe), dbasz o gospodarkę (zwłaszcza surowce), handel i naukę (nowe technologie). Przy okazji podziwiasz trójkątnym rowe, zamglone pola Wysp Brytyjskich, marokańskie pustynie i rosyjskie bezdroża zatopione w śniegu. Premiera programu odbędzie się na początku przyszłego roku.



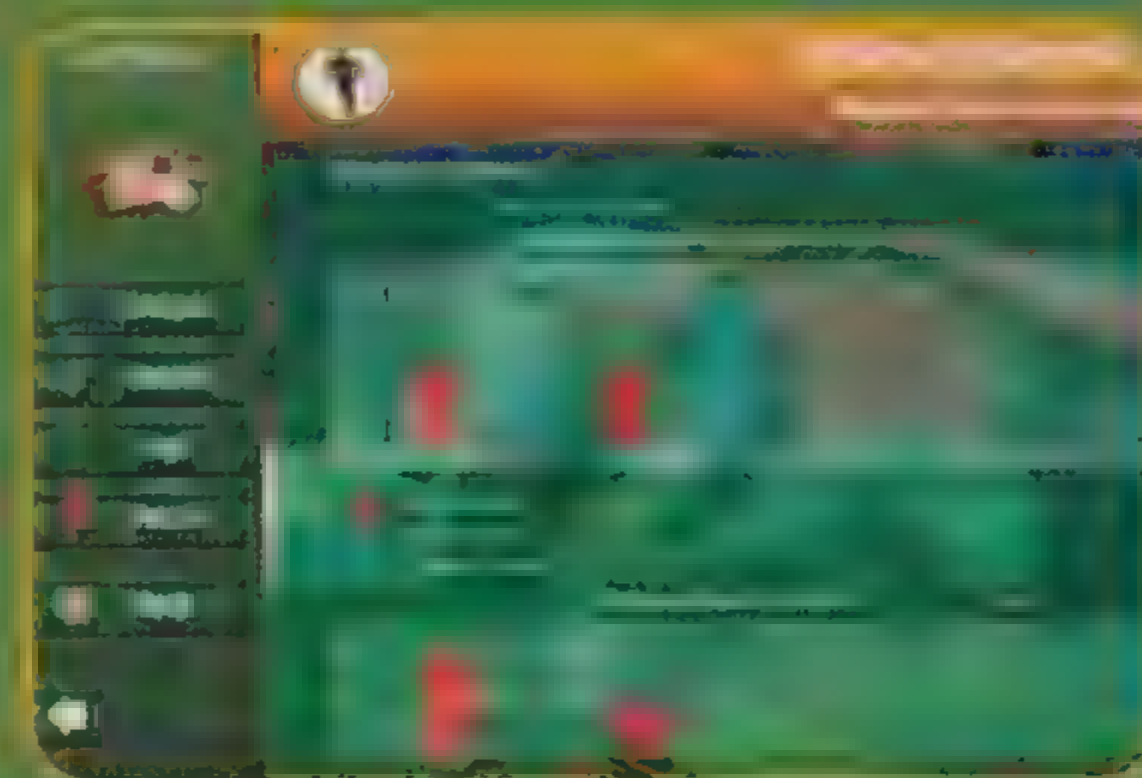
# El Matador

**T**wórcy strategii KOREA: ZAPOMNIANY KONFLIKT rozpoczęli prace nad trójwymiarową skradanką EL MATADOR. Gracz wcieli się w niej w postać agenta wydziału narkotykowego, który wyjeżdża do Ameryki Południowej, by spuścić manto tamtejszym baronom. Przy okazji chce zemścić się za to, co spotkało jego brata (zapewne nie spotkało go nic dobrego, gdyż dealerzy z reguły tylko na początku rozdają gratisy). Zaletą programu ma być oryginalny świat zaludniony przez najemników, handlarzy, ochroniarzy, naukowców, strażników, oszołomów, debili... Skąpane w promieniach słońca haciendy i gęste palmowe lasy robią pozytywne wrażenie. Podobać może się też duża liczba szczegółów oraz zapowiadana



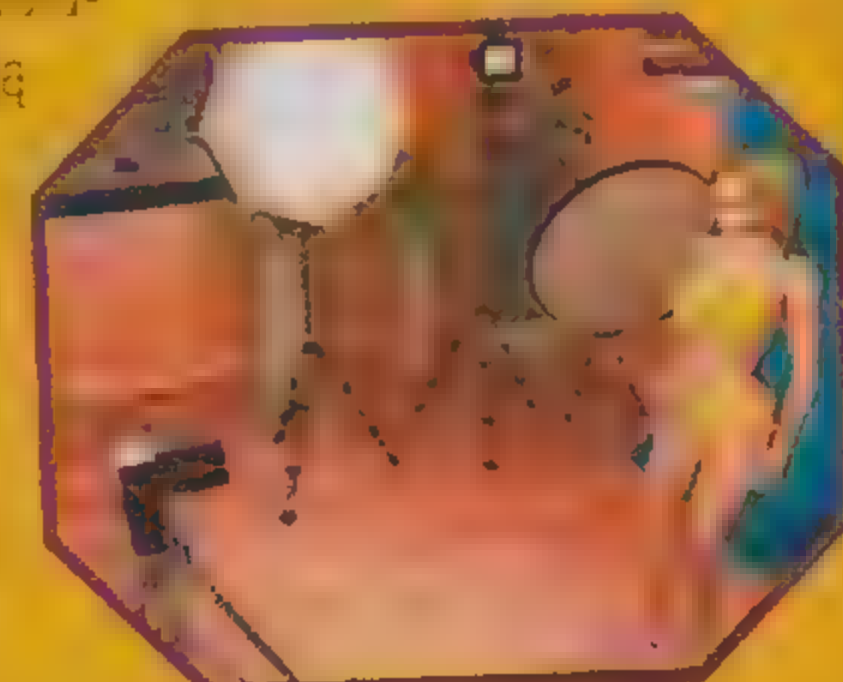
na swoboda działania (nie ustępująca tej z VICE CITY). Szkoda tylko, że według światowego wydawcy – firmy Cenega – gra pojawi się w sklepach jesienią przyszłego roku. Oznacza to bowiem – ni mniej, ni więcej – tylko że program będzie gotowy najwcześniej za dwa lata.

# Menedzer



**P**rzez blisko osiem lat miłośnicy piłki nożnej fascynowali się grą LIGA POLSKA MANAGER. Dosłownie za momentik jej miejsce zajmie inny program – MENEDŻER PIŁKARSKI 2004/2005 warszawskiej Hurtowni Play. Zagrasz w nim w lekko zmodyfikowanej polskiej lidze (zmienione nazwiska piłkarzy i nazwy klubów). Będziesz decydował o kwestiach finansowych, treningach i grającym

# 7 Sins

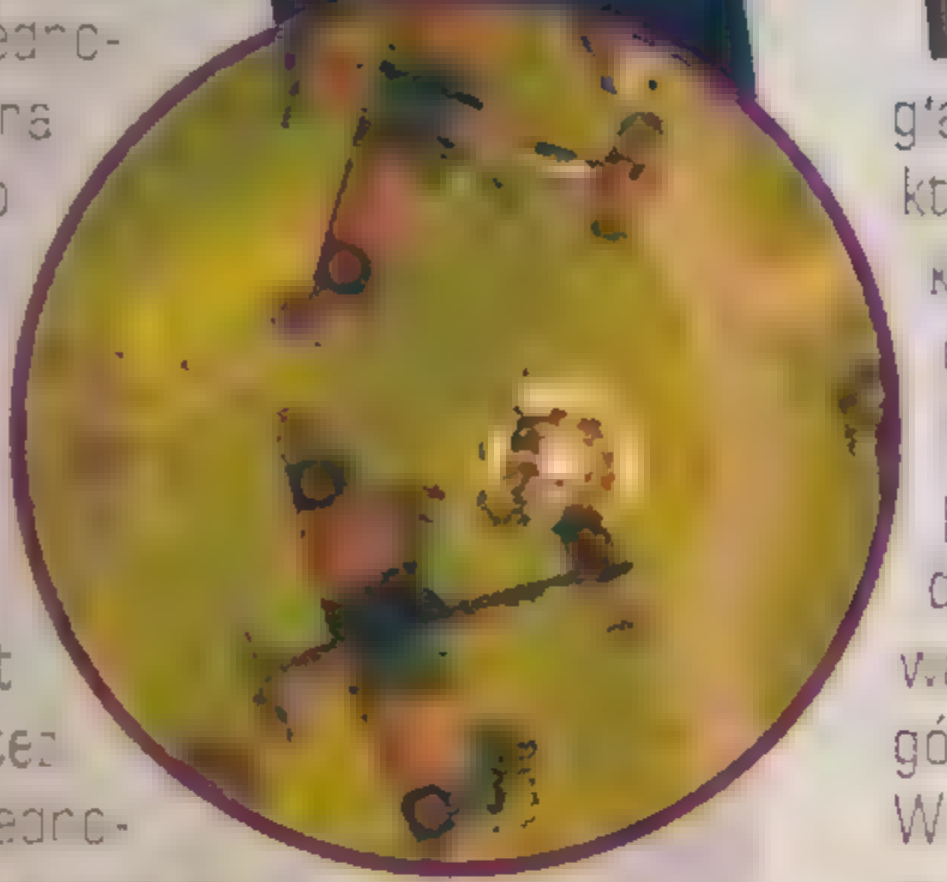
[illegible]





# D-Day

**S**ześciesz się z tematem operacji Overlord – słynnej operacji w Normandii – otworzyła nową, rozdział w wojnie z Hitlerem. Alano, w ciągu jednego dnia rzucił do boju 36 dywizji, z tym 20 tys. spadochroniarzy, 13 tys. samolotów, 7 tys. jednostek pływających. Do końca roku ponętna front około miliona żołnierzy, którzy mimo pewnej nieporadności ostatecznie zgnęli wroga na miazgę. I teraz uwaga: jesienią z tej krwawej miazgi podniosą ich Węgrzy. W grze D-DAY zobaczysz 12 misji historycznych, w których Wehrmacht ma się dobrze i jest w pełni formy. Będziesz też podziwiał 60 różnych jednostek z wyodrębnionymi specjalizacjami (oficer snajper, „firebat” z motaczem płomieni). Ładna trojwymiarowa grafika obsadzi procesor animacją trawy i drzew, fałszywymi rzekami o brzegach, efektownymi wybuchami. Zastanawia tylko jedna rzecz. Ostatnio przez polską prasę przetoczyła się dyskusja o nieco zapomnianym, a znaczącym udziale polskich wojsk w operacji Overlord. Czy Węgrzy o nas nie zapomni?



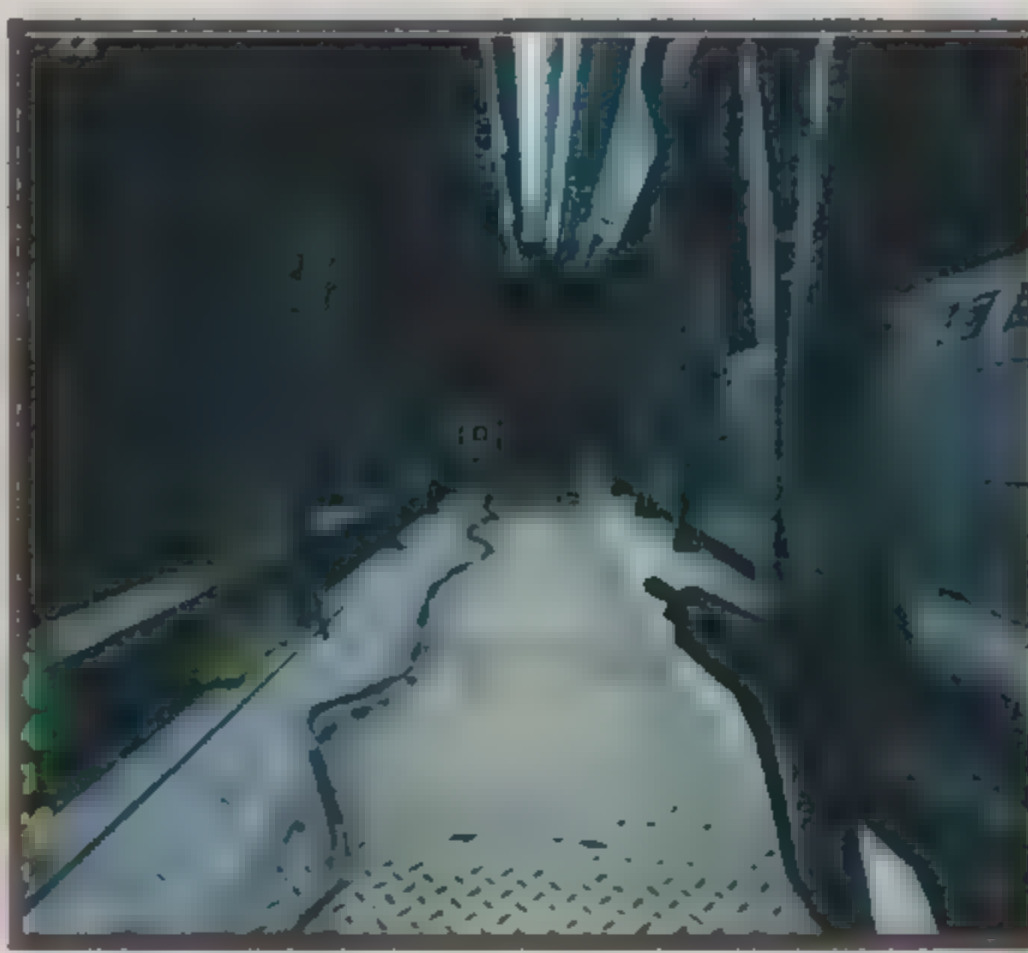
# Piłkarski 2004/2005

składzie. Zmierzysz się z plagą kontuzji i rozkapryszonymi, nieskutecznymi gwiazdoram. Poszukasz sponsorów dla drużyny, zadecydujesz też o rozbudowie stadionu i cenach biletów. Każdy zawodnik, z jakim się zetkniesz, opisany będzie 23 cechami, takimi jak chęć współpracy, morale, zdrowie, przyspieszenie, drybling, siła, intuicja czy samolubność. Na płycie z grą znajdzie się też edytor, który pozwoli zmieniać zawodników, drużyny i ligi. Dzięki niemu wkleisz do programu logo swoich ulubionych drużyn oraz sponsorów czy też zmienisz wyświetlane tła. Najmilszą niespodzianką jest cena – skromne i jedyne 20 złotych.



# Operation: Matriarchy

**W** planetę Velan przywalił meteor. Nie przyniósł zagłady – przyniósł wirusa, który zaatakował wszystkie kobiety. Obecnie stanowią one fragment jednej, zbiorowej nadinteligencji, prawdopodobnie pochodzenia pozaziemskiego. Tym samym baby całkowicie podporządkowały sobie mężczyzn i wykorzystują ich do pomnazania swoich szeregów. Brzm. to jak seks stowska parodia Armageddonu? Niestety! W strzelaninie FPP zatytułowanej OPERATION: MATRIARCHY gracz wcieli się w komandos, który został wysłany na Velan, by zapobiec atakowi baboraków na Ziemię. Spotka go niemiła niespodzianka. Okazuje się, że kobiety są inteligentnymi i wymagającymi przeciwnikami. W programie pojawi się 16 rodzajów broni i ponad 20 poziomów, zaś autorski silnik wykorzysta procedury rag doll.



# Torrente



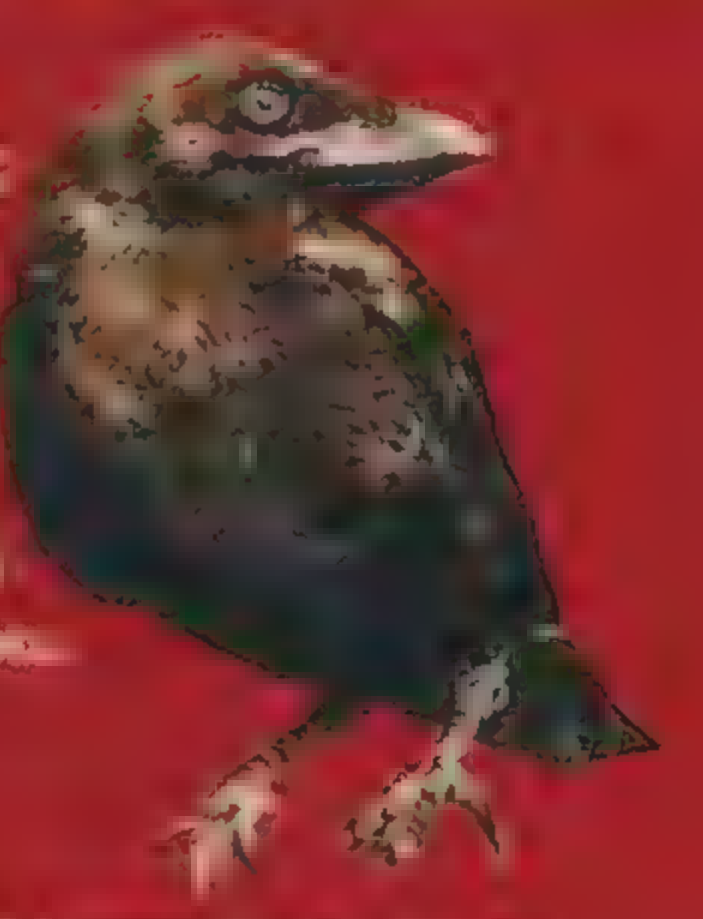
**T**o nie będzie zwykła gra. Obracając się w koło, będziesz się pospieszał. MALUCH PACER nie ma jednak nic wspólnego z wyścigami. Pracownik hiszpańskiego studia Toyo mówi jednak jasno: Creamy, grający w rolach pierwszoplanowych, stworzony przez non grata Torrente jest gruby, łysawy, ma paszczę węża (brat pierzenta Garcia z Zorro?). W dodatku niedawno wyjechał do polski. Tęsknotę został więc przywrócić do formy i do domu. W grze będzie blisko siedemdziesiąt misji, będzie eksplorował dyktando, „kwadrował” zagrożeń, kombinował, a także porwał walczyć z całym kłębem przestępców. W grze nie zabraknie efektownych strzelanin, ładowanych z prędkością FPP ujęć TPP oraz posagów samochodowych. Nie zabraknie też okazji, by z kolegami sobie posportować pod wypis. I fajnie, pod warunkiem oczywiście, że gra nie będzie zbyt droga.



# Podstuchaliśmy...

## Polski krak

Od czasu GITHA i NOC KRAK... (text continues with a list of games and their features)



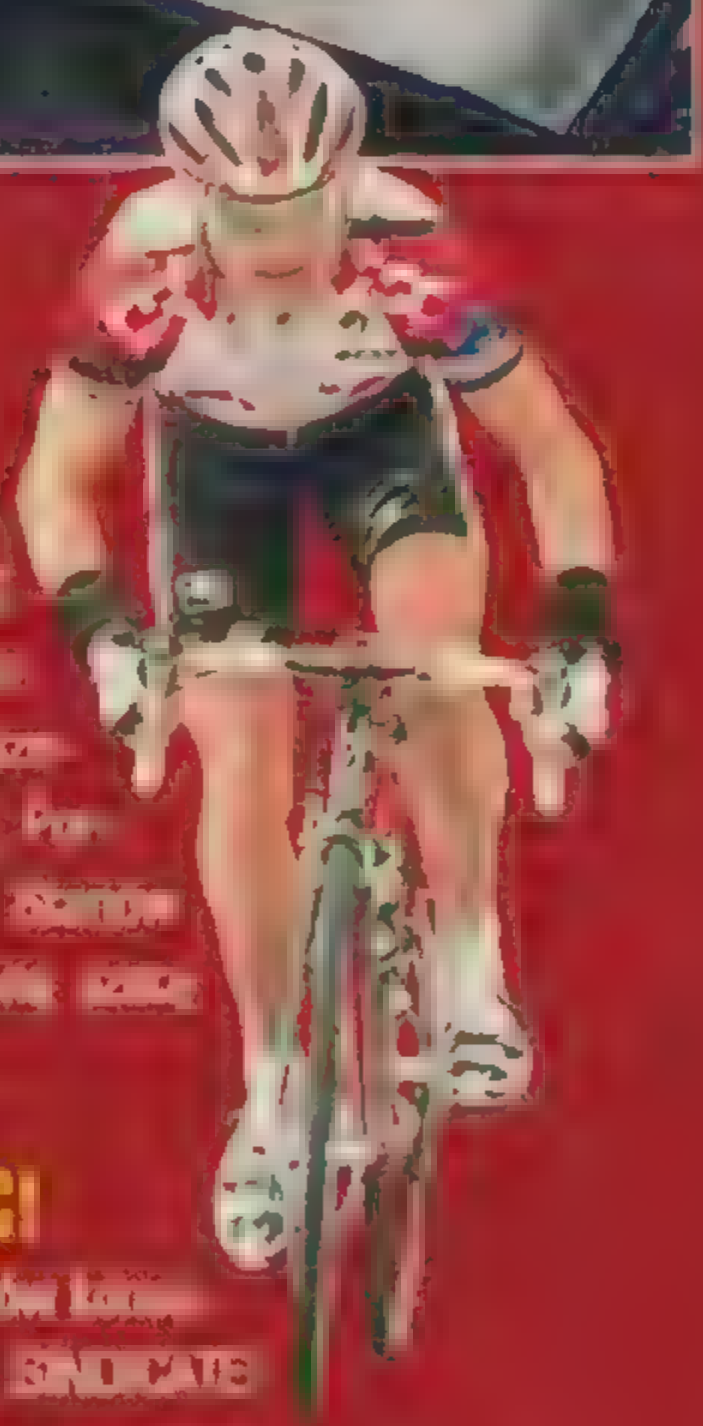
## Nowe w produkcji

Nowe tytuły w produkcji: (text continues with a list of upcoming games and their features)



## To przez cyklistów!

Przewodzący... (text continues with a list of games and their features)



## Syndykat na PCI

Gracze... (text continues with a list of games and their features)



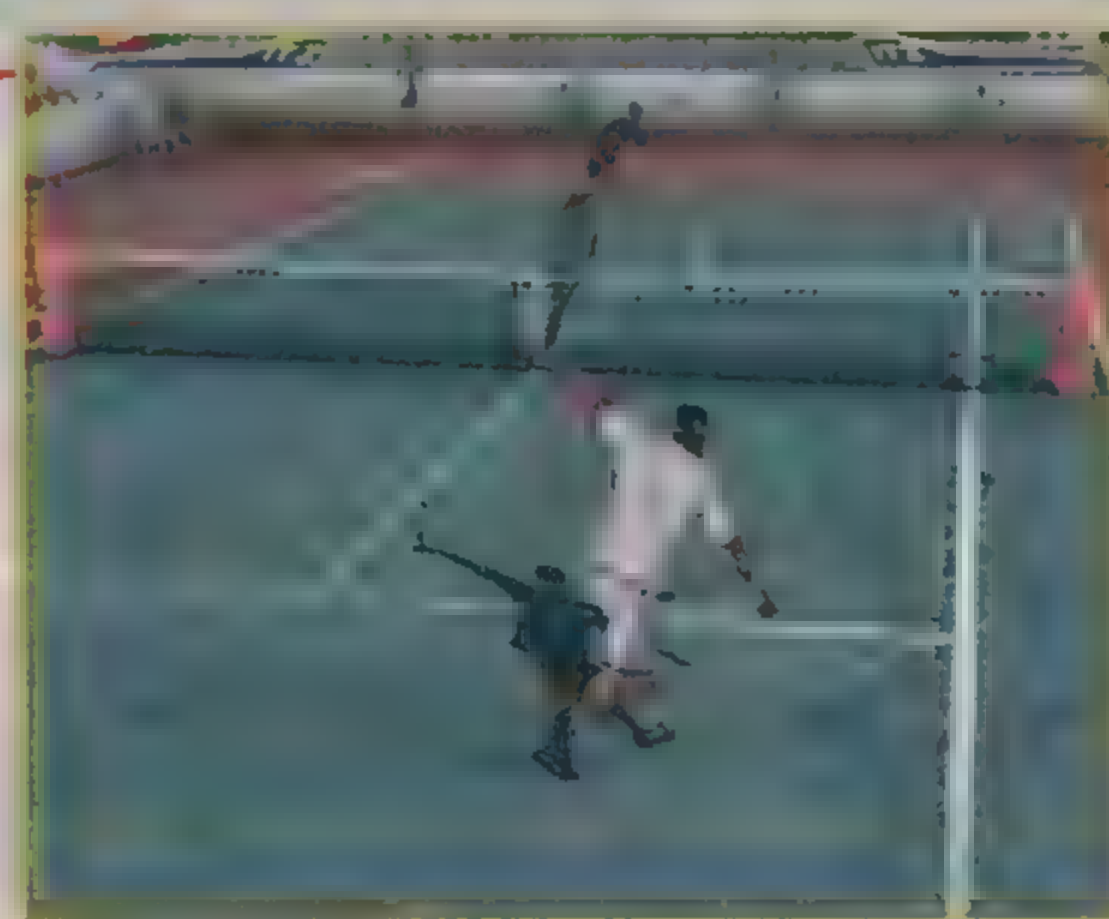
## FIFA na pięć

Gracze... (text continues with a list of games and their features)

# Top Spin

prawdę ładnie, animacje były płynne, korty malownicze, a piłka zachowywała się naturalnie. Trudno uwierzyć, ale na pececie będzie jeszcze piękniej. Poprawione zostaną tekstury i efekty dźwiękowe, przybędzie też efektów specjalnych. Jeszcze programistom francuskiego PAM Development uda się przenieść leciutką, zręcznościową model rozgrywki, TOP SPIN zarządzi, a Fibak wytapetuje nim sufit nad łóżkiem.

**K**onsolowa wersja TOP SPIN spodobała się graczom do tego stopnia, że firma Atari postanowiła przenieść ją na pecety. Dzięki temu na ekranie monitora zobaczysz 16 znanych zawodników, w tym zwycięzcę Wimbledonu Lleytona Hewitta i modelkę Annę Kurnikową (tak, ona też gra w tenisa). Wymusisz na nich własny styl gry – agresywny, przy siatce, lub ostrożny, z głębi pola, zmuszający przeciwnika do biegania po całym korcie. W razie potrzeby weźmiesz osobistego trenera i wyjedziesz na Malediwy, by w ciszy tamtejszego kurortu poćwiczyć backhand. Na Xboxie produkcja wyglądała na-



PC / Xbox



## Podstuchaliśmy...

## Kryzys trwa

Władze stanu Kalifornia zamknęły biura firmy Interplay. Potężna niegdyś korporacja od kilku miesięcy nie płać czynszu i podatków, zaś na konta jej pracowników wpływały szcztkowe części wynagrodzeń. Z branżowych salonów zniknęła również zasłużona Sierra. Jej właściciel – koncern Vivendi Games – zwolnił aż 350 osób, likwidując też studia Impressions, Hoyle Games i Papyrus. Na szczęście powyższe przetarasowania nie oznaczają śmierci ani jednej przygotowywanej gry.

## Nowa gry w Polsce

CD Projekt jeszcze w tym roku wprowadzi do sklepów ciekawe wyścigi samochodowe JUICED oraz grę role-playing BARO'S TALE. Hurtownia Play zapowiada strzelaninę NITRO FAMILY oraz strategię CHAIROTS OF WAR. Z kolei w serii „Dobra Gra” ukaze się zręcznościówka TPP zatytułowana WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC. Za jej stworzenie odpowiada Trevor Chan – facet, któremu zawdzięczasz CAPITALISM.

## WCG 2004 rozpoczęty

Przez wakacje będą trwać eliminacje do międzynarodowego turnieju World Cyber Games 2004. Na finały do San Francisco pojedzie dziesięciu Polaków – najlepsza drużyna COUNTER-STRIKE, trzech kilerów ze świata STARCRAFT oraz po jednym znanym z NFS: UNDERGROUND i WARCRAFT 3. Chętni mogą się rejestrować na stronie [www.wcg.pl](http://www.wcg.pl).

## CDP stawia na DRIV3R

Firma CD Projekt postanowiła uraczyć fanów DRIVER miłym prezentem. Otóż do polskiego wydania DRIV3R dołączona będzie pełna wersja pierwszej części gry. Sam program w wersji pecetowej wyjdzie na rynek w październiku. Wersja konsolowa już jest i niestety zbiera słabe recenzje.

## Słowo o zabezpieczeniach

Firma Slitherine Software straciła płytę-matkę gry GATES OF TROY. Listonosz, który ją przewoził, został napadnięty i pobity przez nieznaną sprawcę. Istnieje duża szansa, że program wycieknie na piracki rynek jeszcze przed oficjalną premierą. I pomyśleć, że kiedyś piraci byli jak grzeszne dziewczynki. Kupowali w sklepach oryginały i mezolnie łamali kolejne zabezpieczenia...

## Warhammer Offline

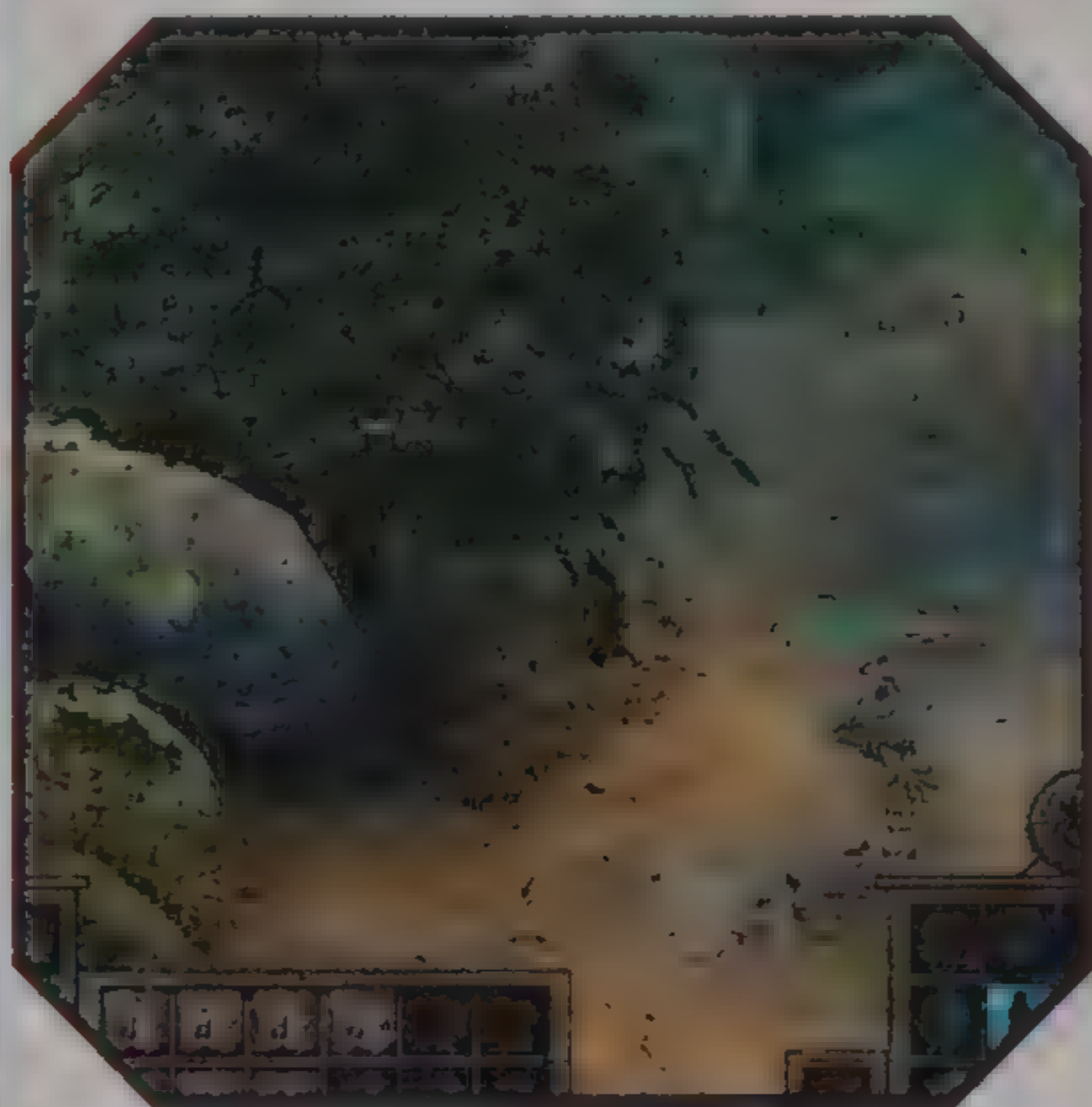
Projekt WARHAMMER ONLINE został skasowany. Autorzy doszli do wniosku, że prace posuwają się zbyt wolno, a przewidywane koszty rosną w tempie pędzącego geparda. Za to pogrzebany już raz MATRIX ONLINE żywi. Co więcej, producenci filmu zapowiadają kolejne części ENTER THE MATRIX.

## Dmuchił Francuzeczkę

Firma Microsoft wyda w naszym kraju erotyczną przygodówkę AIRLINE 69: POWRÓT DO CASABLANKI. Do każdego egzemplarza dołączona będzie francuska agentka ChouChou (główna bohaterka gry) w wersji do samodzielnego nadmuchania.

## Aleksander the Great

Wiosną tego roku należała do Achillesa, Odyseusza i jego drewnianej kobyły. Jesienią władzę w mieście przejmie nowy król. „Aleksander III Wielki” wkroczy na ekrany kin wraz ze stuosobową świtą (w tym z Angeliną Jolą grającą jego matkę), a przy okazji zajrzy do mieszkań prywatnych. Zadbaj o to firma Meridian93, która już od blisko dwóch lat pracuje nad widowiskową strategią z elementami RPG. Akcja programu toczy się w czasach antycznych. Gracz formuje armię i stopniowo podbija kolejne greckie miasta, daje też popalić Persom, Fenicjanom i Egipcjanom. Trafia nawet do dzisiejszego Uzbekistanu! Wielką zaletą gry jest śliczna trójwymiarowa grafika oraz mrowie ciekawych opcji. Do programu ma być dołączony edytor oraz zestaw narzędzi do tworzenia modów.



## Cross Racing Championship



Colin McRae i Richard Burns jeszcze się nie zważyli w boju o prymat wśród komputerowych rajdów, a już na horyzoncie pojawił się nowy zapaśnik. CROSS RACING CHAMPIONSHIP ma być realistycznym symulatorem wyścigów przelajowych z niezwykle dopracowanym silnikiem fizycznym. Program z FLATOUT

## Kat Burglar

Twórcy serii TY THE TASMANIAN TIGER pracują też nad uwspółcześnioną wersją TOMB RAIDERA. Tak, tak, ich nowa bohaterka będzie kobietką równie szaloną co niebezpieczną. W dzień – jak na córkę milionera przystało – zajmie się akcjami charytatywnymi, wielkimi bankietami i spotkaniami z tzw. dobrym towarzyszem.



## TOP-13 LISTA

|   |  |     |   |    |                                       |     |
|---|--|-----|---|----|---------------------------------------|-----|
| 1 | Diablo 2<br>PC                         | 008 |   | 8  | Painkiller<br>PC, Xbox                | 162 |
|   | GTA Vice City<br>PC, PS2               | 025 | 2 |    | SW: Knights of the Old...<br>PC, Xbox | 130 |
| 3 | NFS: Underground<br>PC, PS2, Xbox, GCN | 127 |   | 9  | Colin McRae Rally 04<br>PC, PS2, Xbox | 150 |
|   | Far Cry<br>PC                          | 154 | 4 |    | Hitman Contracts<br>PC, PS2, Xbox     | 162 |
| 5 | Gothic 2<br>PC                         | 060 |   | 11 | Morrowind<br>PC, Xbox                 | 034 |
|   | Baldur's Gate 2<br>PC                  | 104 | 6 |    | TOCA Racer Driver 2<br>PC, Xbox       | 161 |
| 7 | Call of Duty<br>PC, PS2                | 073 |   | 13 |                                       |     |



pożyczy zwiariowane, nieco „przejęte” modele samochodów oraz dokładną symulację zniszczeń, zaś z polskiego XPAND RALLY otwarty teren i całkowitą swobodę ruchu. Na graczy czekać też będzie 60 różnych tras rozrzuconych po 6 środowiskach geograficznych (zaśnieżone góry, pagórko-

wate, podmokłe wyżyny, słoneczne plaże itp.), kilkadziesiąt rodzajów samochodów oraz tryb multiplayer. Nad kółkami biega się twórcy STREET LEGAL RACING i INSANE!

W nocy przywdzieje seksowne ciuszki, a na twarz założy maskę. Wszystko, by podprowadzić bogaczom szmal i klejnoty, a potem oddać je biednym. Gra czerpie pomysły nie tylko ze zręcznościówek w stylu SPLINTER CELL (skradanie się, „uspokajanie” strażników, usuwanie ich ciał), ale i z serii THIEF. Gracz musi zadbać o unieszkodliwienie źródeł światła i pozostawienie mylnych tropów. A ze koniec końców zostanie wmanewrowany w aferę o zasięgu międzynarodowym... Cóż, widać gra bez afery o zasięgu międzynarodowym to nie gra, a jakaś kpina!



## Still Life

**P**rzygodówka, ale za to jaka! Victoria McPherson, agentka FBI pozująca na Clarice Starling z „Milczenia owiec”, w pogoni za seryjnym mordercą trafia do Paryża. Tam odnajduje zapiski swego dziadka, Gusa McPhersona (bohatera gry POST MORTEM). Po pobieżnej analizie jego wspomnień dochodzi do wniosku, że staruszek prowadził niegdyś niemal identyczne śledztwo! Od tej pory fabuła STILL LIFE biegnie dwutorowo. Gracz skacze pomiędzy Pragą z lat 20. i współczesnym Chicago. W każdym z tych miejsc zbiera dowody, prowadzi przesłuchania i próbuje skojarzyć fakty. Rozmawiając z napotkanymi osobami wybiera między mową służbową („Posterunkowy Johnson? Czy to pan był jako pierwszy na miejscu zbrodni?”), a potoczną („Cze, stary druhu! Jeszcze cię padaka nie dopadła? Co u tej wsiury Maryśki słychać?”). Klimat tworzą też przygrywające w tle niepokojące utwory oraz grafika wzorowana na filmach typu noir. Premiera już zimą!

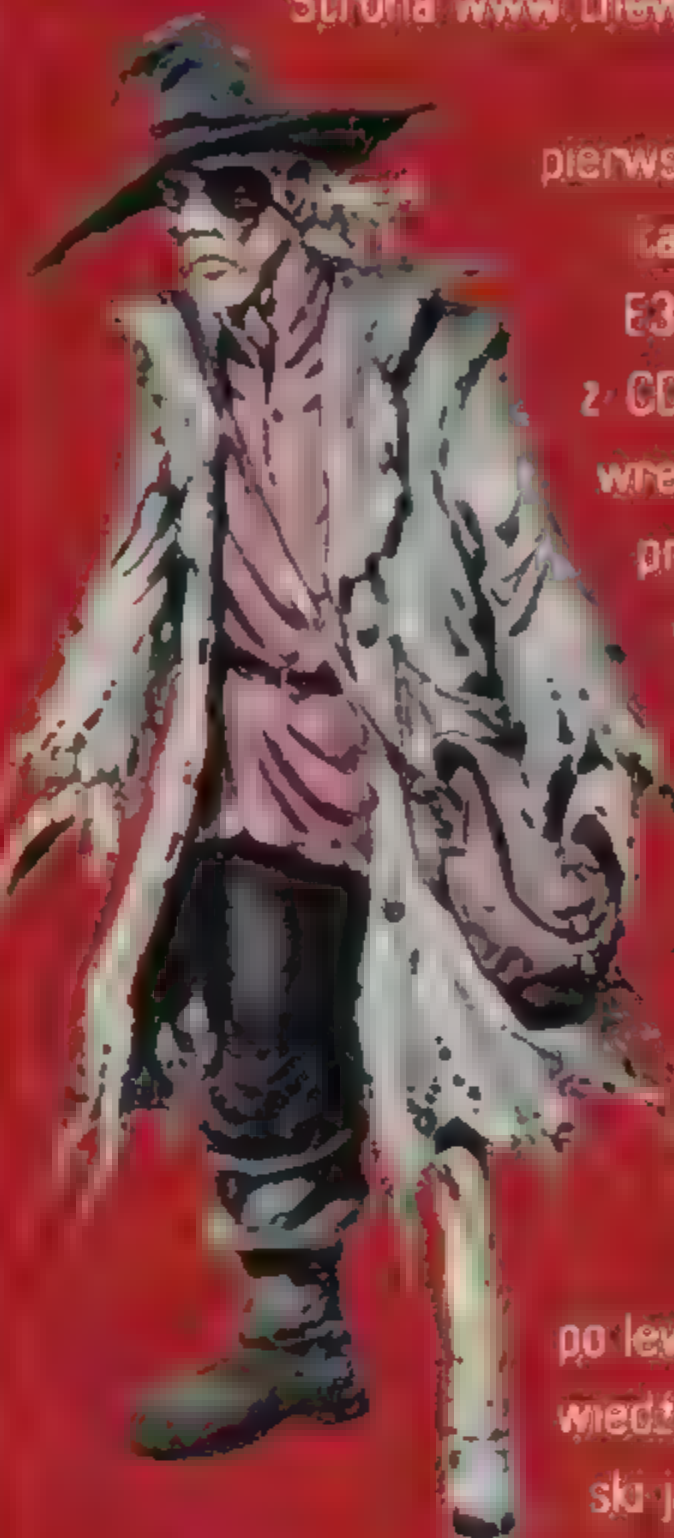
## Podstuchaliśmy...

### Trzej komandosi cztery

Już podczas prac nad COMMANDOS 3 firma Pyro Studios zapowiadała, że kolejna część serii zaskoczy jej fanów. I rzeczywiście – COMMANDOS STRIKE FORCE będzie strzelaniną FPP stawiającą sobie za wzór CALL OF DUTY. Gracz pokieruje losami trzech postaci, Komandosa, Snajpera i Szpiega, zahaczając też o Stalingrad, Francję i Finlandię.

### Wiedźmin znów w Sieci

Strona [www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com) ponownie



ożyła. Sukces jej pierwszej publicznej prezentacji w czasie targów E3 sprawił, że chłopaki z CD Projekt Red Studio wreszcie przyłożyli się do promocyjnej roboty. Na witrynie znajdziesz mnóstwo informacji na temat tego role-play'a, jego świata, historii, postaci i potworów. Nie zabrakło też screenów i renderów z gry! Ten pan po lewej to oczywiście sam wiedźmin Geralt! Zebrowski jak żywy, prawda?

### Ile kosztowało GALAXIES?

Koszty produkcji gier sieciowych systematycznie rosną. Według szacunków dystrybutora, gra STAR WARS: GALAXIES kosztowała jak dotąd (uwaga, uwaga, zapnijcie pasy!) około 30 milionów dolarów. Do sumy tej doliczono jednak utrzymanie serwerów i szybkich łącz, a także obsługę setek tysięcy graczy.

# PRZEBOJÓW

# Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

## Poczekalnia...

|     |   |     |     |   |
|-----|---|-----|-----|---|
| 179 | Thief: Deadly Shadows – PC, Xbox                | NEW | 173 | Against Rome – PC                                 |
| 003 | The Sims – PC, PS2                              |     | 174 | Singles – PC                                      |
| 169 | Spellforce: The Order of Dawn – PC              |     | 182 | Mroczne Wiek – PC                                 |
| 001 | GTA III – PC, PS2                               |     | 145 | Battlefield: Vietnam – PC                         |
| 010 | Warcraft III – PC                               |     | 183 | Joint Operations: Typhoon Rising – PC             |
| 019 | Disciples 2 – PC                                |     | 175 | Manhunt – PC, PS2, PSOne, Xbox                    |
| 170 | HP i Więzień Azkabanu – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA |     | 184 | True Crime: Streets of LA – PC, PS2, Xbox, GCN    |
| 163 | Unreal Tournament 2004 – PC, MAC                |     | 185 | Lord of the Realms 3 – PC                         |
| 171 | Conan: The Dark Axe – PC, PS2, Xbox, GCN        |     | 186 | The Suffering – PC, PS2, Xbox, GCN                |
| 005 | Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox                |     | 187 | Robin Hood: Defender of the Crown – PC, PS2, Xbox |
| 002 | Medal of Honor – PC                             |     | 188 | Jurassic Park: Operation Genesis – PC, PS2, Xbox  |
| 180 | Shrek 2 – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA               | NEW | 176 | X2: The Threat – PC                               |
| 181 | Soldiers: Heroes of II World War – PC           | NEW | 177 | Vietcong: Purple Haze – PC                        |
| 172 | UEFA Euro 2004 – PC, PS2, Xbox                  |     | 178 | Neighbours from Hell 2 – PC                       |
| 031 | Medieval: Total War – PC                        |     | 189 | Blitzkrieg: Horyzont w ogniu – PC                 |

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LRCL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LRCL.nazwa\_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie [www.click.pl](http://www.click.pl)

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz **6 dodatkowych gier!**

**CDPROJEKT**





Kraść cenne przedmioty i jeszcze mieć poczucie, że robi się to dla wspólnego dobra, to może nie do końca moralna, ale jakże atrakcyjna propozycja!!

# THIEF

## DEADLY SHADOWS

**Ż**ycie potrafi być bardziej zjadliwe niż można sobie w ogóle wyobrazić. Odtąd w tym samym czasie, gdy siedziałem przy monitorze, kradnąc na zlecenie szefów kolejne cenne przedmioty w grze THIEF: DEADLY SHADOWS, prawdziwi złodzieje wyprowadzali moje świeżo nabyte auto z parkingu pod blokiem. To ci dopiero scenariusz! Jednak nawet to nie zniechęciło mnie do znakomitej gry autorstwa Ion Storm (ta sama firma stworzyła niedawno DEUS EX: INVISIBLE WAR).

### POWRÓT W TO SAMO MIEJSCE

Rok 1998, w którym studio Looking Glass zaproponowało tytuł THIEF: THE DARK PROJECT, stał się świadkiem narodzin zupełnie nowego podgatunku gier zręcznościowych. Nowoczesne zręcznościówki miały opierać się od tej pory na skradaniu i cichej walce z przeciwnikami. Znamienitymi kontynuatorami tego nurtu stały się w ostatnich latach takie gry jak HITMAN czy SPLINTER CELL (choć ta druga w większym stopniu stawia na taktykę otwartego starcia zbrojnego). THIEF: DEADLY SHADOWS, trzecia już gra z serii (wcześniej pojawi-

ła się THIEF: THE METAL AGE, którą ostatnio proponowaliśmy na naszym krążku CD), oferuje zarówno podobny model rozgrywki, jak i te same rozwiązania techniczne. Nawet bohaterowie są tacy sami jak w poprzednich częściach. Do niby-średniowiecznego miasta The City (swoją drogą autorzy mogliby pokusić się o jakąś konkretniejszą nazwę) powracają główny bohater – Garrett – oraz trzy podstawowe frakcje, które spotykasz na swej drodze. Są to „Keepers”, twoi byli mistrzowie, aktualnie proszący cię o kilka „przysług”, „Hammerites”, wierzący w technikę i jej wpływ na życie ludzkie, oraz „Pagans”, zarówno atmosfera, jak i fanatycznym podejściem do religii przypominający Druidów.

### DUSZNO TU I CIASNO

Po skończeniu misji treningowych Garrett będzie się swobodnie poruszał po różnych częściach miasta. A w chwilach, gdy nie ma

W miarę możliwości unikaj wchodzenia w dobrze oświetlone rejony

Zwycięstwo w walce z grupą przeciwników jest bardzo trudne

### UŁOMNOŚCI MAPY

Statyczność mapy oraz jej niska szczegółowość to największe wady tego elementu gry, który powinien przecież pomóc w terenie. Pomijając już fakt, że z mapy nie wynika, jakie pozycje zajmują twoi wrogowie i czy się przemieszcza-



na tym, że na planie nie sprawdzisz, gdzie ty sam w danej chwili się znajdujesz! Również oznaczenie poszczególnych punktów jest od idealu. Słowem, nie licz na zbytne ułatwienia.



## RODZAJE BRONI

### BLACK JACK

Wbrew nazwie, nie jest to jedna z gier hazardowych... Przy pomocy tej palki możesz ogłuszać przeciwników, co jest szczególnie przydatne, gdy zależy ci na cichym załatwieniu sprawy.

### HAŁAŚLIWA STRZAŁA

Jeśli uparciuch strażnik nie chce ruszyć swego zadka z miejsca i uniemożliwia ci przejście obok niego, wystrzel tę strzałę w inny róg pomieszczenia. Na pewno zdołasz w ten sposób odwrócić jego uwagę.

### MINA

Kolejny gadzet osłaniający wycofywanie się. Jeżeli chcesz pozbyć się „ogona”, ustaw minę na drodze w ten sposób, aby nadziali się na nią śledzący cię strażnicy.

### MECHANICZNE OKO

To urządzenie pozwala przyjrzeć się z bliska przedmiotom, co znacznie ułatwia planowanie „skoku”.

### FLASH BOMB

Czasem trzeba się szybko ulotnić. Rzucając tę bombkę pod nogi wrogów, na moment ich oślepiasz, co daje ci kilka sekund na ucieczkę.

### WODNA STRZAŁA

Strzał wodnych używa się do gaszenia świec, świeczników itp. – w ciemnościach znacznie wzrasta skuteczność działania.

### SZTYLET

Najczęściej używana broń do walki na krótki dystans. Nie jest zbyt skuteczna, ale w walce „jeden na jeden” pozwala przy odrobinie szczęścia zadać decydujący cios.

### WYTRYCH

Z tym kawałkiem metalu pod ręką wszystkie drzwi staną przed tobą otworem. A w pracy złodzieja bardzo to przecież ważne!

dla ciebie akurat żadnego zlecenia, możesz sobie pospacerować po uliczkach, wyjąć coś czasem przechodniom z kieszeni, ewentualnie odwiedzić kwaterę któregoś z mieszkańców pod jego nieobecność. Sposób, w jaki skonstruowano miasto, wywołuje uczucie klaustrofobii – mury są wysokie, uliczki ciemne i wąskie, znajdziesz tu też sporo zaułków, w których można zacząć się nałamywać lub schować przed ścigającymi cię strażnikami. Niestety, przechodząc z jednej części The City do drugiej, musisz spokojnie poczekać na załadowanie gry, co za każdym razem zajmuje kilkanaście cennych sekund. Mnie osobiście mocno wybijało to z rytmu zabawy.

Fabula kręci się wokół pewnej mrocznej przepowiedni, którą zastyżeli „Keepers” i teraz chcą zapobiec jej spełnieniu. Tutaj zaczyna się twoja rola. Złodziejskie misje, które otrzymujesz, są w związku z powyższym w pewnym stopniu usprawiedliwione moralnie – wszak celem ostatecznym ma być uratowanie świata przed bliżej nieokreśloną zagładą. Nie wszystko jest jednak takie, jakim się wydaje na początku...

Rozwój fabuły i jej nieoczekiwane zwroty śledzić będziesz podczas rozmów, cut-scenek, wewnętrznych monologów Garretta, czytając listy, pamiętniki oraz notki pozostawione przez inne postacie.

### W ŁEB – I KONIEC

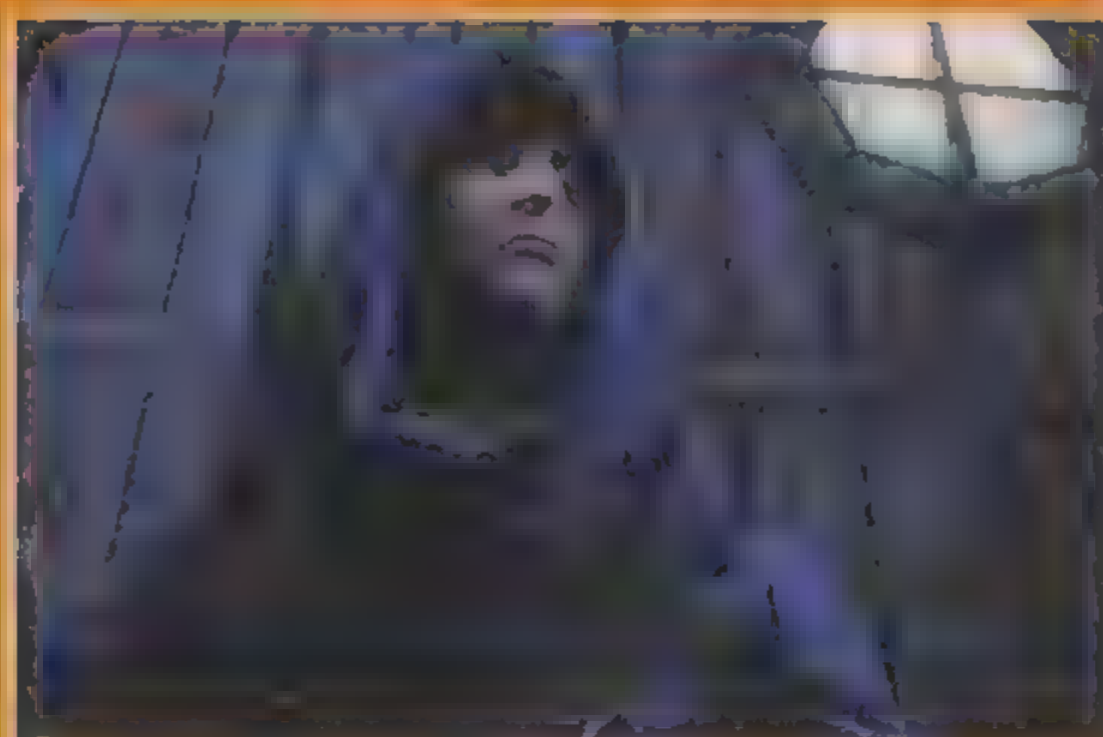
Akcja THIEF: DEADLY SHADOWS rozwija się początkowo w niezbyt szybkim tempie. Musisz dać tej grze ładnych kilka godzin na rozkręcenie się, nim będziesz miał szansę dostrzec jej pełen blask. Wypada od razu wspomnieć, że spośród czterech dostępnych poziomów trudności należy unikać najłatwiejszego. Jeżeli go wybierzesz, gra staje się po prostu nudna. W takim przypadku jakiegokolwiek skradanie traci sens, bo nawet gdybyś wlaź strażnikowi przed oczy i odciął głowę Zulusa, możliwe, że nie chciałoby mu się zareagować.

Sposób wykonywania misji w zasadzie nie uległ poważniejszym zmianom. Z napotkanymi strażnikami (bez względu na to, że różnią się wyglądem i charakterem) poradzisz sobie, stosując jedną z trzech poniższych metod. Pierwsza to odwrócenie uwagi – poprzez rzucenie w wybrany punkt ciężkiego przedmiotu lub wystrzelenie „hałaśliwej strzały”.

## ELEMENT RPG

W Thief: Deadly Shadows nie ma systemu punktów doświadczenia, który w innych grach RPG pozwala na zwiększanie siły postaci. Zamiast tego, postać Garretta może być wyposażona w różne przedmioty, które wpływają na jej statystyki. Na przykład, jeśli znajdziesz w mieście jakiś rodzaj broni, możesz ją użyć do zabijania przeciwników. Jeśli znajdziesz jakiś rodzaj przedmiotu, możesz go użyć do skradania. Jeśli znajdziesz jakiś rodzaj przedmiotu, możesz go użyć do skradania.

## W GŁÓWNEJ ROLI



W grze THIEF: DEADLY SHADOWS wcielasz się w postać Garretta, mistrza fachu złodziejskiego. W mieście, w którym ów przestępca (?) mieszka, przemoc i korupcja są powszechne. Aby rozkład moralny i społeczny nie przekroczył dopuszczalnych granic, sekretna organizacja o tajemniczej nazwie „Keepers” (która zresztą szkolila Garretta w czasach jego młodości) prosi głównego bohatera o świadczenie na jej rzecz pewnych usług. Wykonując zleczone zadania, Garrett ma jednak własne cele, a w miarę rozwijania się fabuły odkrywa pewne fakty, których ujawnienia „Keepers” zapewne by sobie nie życzyli. Działając na dwa fronty, bohater staje się dla organizacji niebezpieczny...

Wtedy strażnik opuści posterunek, a ty swobodnie możesz przemknąć dalej. Kolejna metoda polega na cichym skradaniu się za plecami wartownika i huknięciu go w łepotyńską skórzaną palką, co skutecznie ogłusza delikwenta na czas wykonywania misji. Następnie należy jego ciało odciągnąć w ustronne miejsce, aby nie wzbudzić podejrzeń kompanów nieszczęśnika. Ostatnia opcja, która zapewne najbardziej przypadnie do gustu miłośnikom gier FPP, to uśmiercenie wrogów przy pomocy łuku lub broni białej. Ze strzelaniem z łuku wiąże się zresztą ciekawa historia. Otóż gdy wycelujesz w głowę niewidzącego cię strażnika, to on natychmiast, bez zbędnych protestów, pada trupem. Natomiast jeśli przeciwnik już wcześniej zauważył twoją obecność i nie dał Bóg zdążyć w twoim kierunku ruszyć, wtedy nawet trzy celne strzały w czerep pozytywnie przyniosą. Wygląda na to, że zrelaksowany wojak ma po prostu wyluzowane mięśnie i kości czaszki, przez co łatwiej je spenetrować celnym strzałem.

W ciemnych zaułkach miasta i sekretnych schowkach znajdziesz mnóstwo pamiętników, notek itp., które wpływają na fabułę gry



# PIERWSZE CHWILE



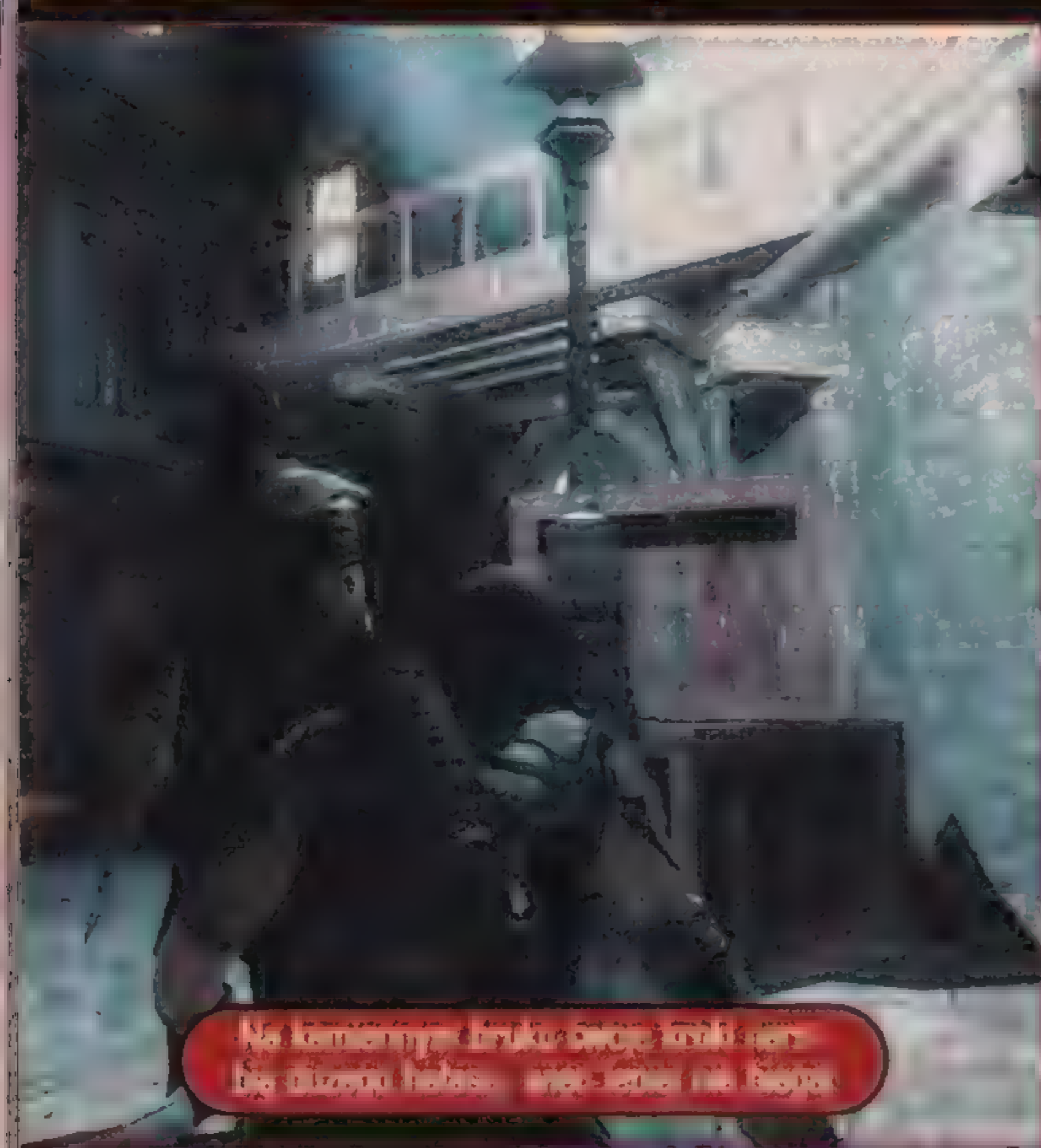
**Wejście do budynku strzegą dwie osoby. Potrzebujesz ciemności i pomysłu, by choć jedną z nich odciągnąć od bramy**



Zaczynij od zgaszenia pochodni przy pomocy strzały wodnej  
– to zapewni ci upragnione ciemności



**Strażnicy są już zaniepokojeni. Teraz weź skrzynkę leżącą na wozie i ciśnij ją w jakiś odległy kąt, z dala od głównej bramy**



## CZUJNI JAK WĄŻKI

Na wyższych poziomach trudności twój oponenci cechują się zaskakująco wysoką inteligencją i wykazują sporą czujność. Ich reakcje da się śledzić nie tylko obserwując ruchy, ale także słuchając komentarzy (najwyraźniej czują się samotni i mają tendencję do mówienia sami do siebie). Nierzadko usłyszysz zatem stwierdzenie: „Ja tam chyba coś słyszałem” albo „Wylał twarz”. Im więcej wtedy schowasz się, tym większą miotłą w jakimś przytulnym i ciętym zakątku. Po pewnym czasie usłyszysz z kolei komentarz: „Nawet jeśli ktoś tam był, to już dawno uciekł”. Wtedy na nowo możesz zacząć działać. Szkoda, że raz zaalarmowany strażnik

nie ma takiej funkcji jak stały wzrost czujności — to na pewno zwiększyłoby stojące przed graczem wymagania. A tu jak raz zgubisz „ogon”, to wracając w to samo miejsce, spotykasz tego samego gościa, który jest znowu absolutnie wyluzowany. Są od tej reguły wyjątki — jeśli przemieścisz się z jednego rejonu w drugi, a akurat trwał pościg, możesz się spodziewać, że ten sam człowiek będzie czekał na ciebie dokładnie w miejscu, w którym uprzednio zniknąłeś. Wrogowie mogą stać się podejrzliwi również wtedy, kiedy zobaczą przedstawiony przedmiot, otwarte drzwi, plamę krwi na podłodze lub brak swojego kompana w miejscu, gdzie spodziewali się go odnaleźć. Czasami jednak występują sytuacje, które trudno logicznie usprawiedliwić: jeśli hukniesz kogoś pałką w mózgowicę i ten osunie się razem ze zbroją i mieczem na bruk, to hałas wywołany tą czynnością wcale nie jest taki, jakiego byś się spodziewał. Albo z innej beczki: strażnicy czasem męczą się pogonią za głównym bohaterem i zdyszani rezygnują z dalszego pościgu.

# ISTOTA ZBLIŽENIA

Jeśli już decydujesz się na rozwiązywanie zadań z wykorzystaniem przemocy, istotne jest, aby twoje ciosy i strzały były celne. I tak na przykład ciskanie strzał z łuku „na wariata”, gdzie popadnie, to jedynie strata czasu, zapasu broni i ryzyko wpadnięcia w duże tarapaty. Dlatego celując z łuku w przeciwnika, zaczekaj chwilkę, aż Garrett dobrze przymierzy – wtedy następuje zbliżenie kamery na twój cel. Przy dużym zoomie, jaki dzięki temu zyskujesz, łatwo jest już trafić w głowę, a to z kolei gwarantuje skuteczną eliminację delikwenta.



innych mieszkańców The City. Często jednym z celów misji jest znalezienie odpowiedniej ilości cennych przedmiotów, które musisz zebrać, aby pozytywnie zaliczyć zadanie. Każdej nowej zdobyczy towarzyszy miły dla ucha dźwięk oraz informacja, jak wartościowy jest dany przedmiot oraz jaki procent łupów udało ci się już skompletować.

W przeciwieństwie do poprzednich części THIEFA, po skończeniu misji możesz upłynnić cały nielegalnie zdobyty towar. Różnego typu handlarze (tak ich nazwijmy, choć „paser” pasowałoby chyba lepiej) specjalizują się w poszczególnych rodzajach dóbr i nieraz będziesz się musiał odrobinę nabiegać, aby znaleźć nabywców na wszystkie precjoza. Zdobyta w ten sposób gotówka jest niesłychanie przydatna, bowiem daje możliwość dowolnego wzbogacania ekwipunku. I tu osoby zaznajomione z poprzednimi częściami gry zauważą kolejne nowatorskie rozwiązanie – do tej pory było

tak, że po zakończeniu misji całość sprzętu była automatycznie wymieniana bez ingerencji gracza. Teraz jest pełna swoboda wyboru. Z jednej strony jest to wielki plus, gdyż uzupełniasz tylko ten sprzęt, którego ci brakuje i skuteczniej wykorzystujesz swoje pieniądze. Z drugiej strony jest to jednak odrobinę zbyt daleko idące ułatwienie, po nieważ tym samym możesz nabyć kilka ampułek z uzdrawiającą miksturą, co w połączeniu z pozostałymi po poprzedniej misji buteleczkami znacznie upraszcza ukończenie kolejnego etapu. Wtedy okazuje się, że nawet opcja zapisywania w dowolnym momencie staje się zbędna, gdyż ampułek masz tyle, że ryzyko porażki staje się minimalne.

Wymienione w powyższym akapicie zmiany to najważniejsze nowinki w THIEF: DEADLY SHADOWS. Są też jednak inne, pomniejsze modyfikacje w stosunku do poprzednich odcinków złodziejskiej sagi. I tak

## CO W SAKIEWCE

Rzecz jasna, najistotniejszym elementem rozgrywki jest zdobywanie cennych przedmiotów. Część z nich to biżuteria czy też kamienie „podprowadzane” na zamówienie „Keepersów”. Jednak, jak na prawdziwego złodzieja przystało, korzystać będziesz z każdej sposobności wzbogacenia się i tak w twoje łapki wpadną rozmaite przedmioty, znalezione w kwaterach i skrzyniach





4



Strażnik ruszył zbadać niepokojące hałasy. Wystarczy zakraść się od tyłu, walnąć go w łeb...

5



... następnie odciągnąć ciało ogłuszonego przeciwnika w ustronne miejsce, tak aby nikt z jego kompanów go nie odnalazł. Drugi z jegomościów schował się do środka. Droga do wejścia stoi otworem!

na przykład miecz został zastąpiony sztyletem (co nie ma aż tak wielkiego znaczenia, skoro walka „w zwarcu” nie jest podstawą rozgrywki), a z kolei strzały z liną, pozwalające na tworzenie drabin linowych, zostały wymienione na rękawice wspinaczkowe. Ot, taki sobie mały bajerek dla odmiany.

### NADSTAW USZU

O oprawie graficznej tej gry już co nieco wspominałem – ciasne uliczki, wysokie, ciemne budowle i wszechobecny mrok wywołują napięcie i niemożliwy do opisania niepokój. Grafika w pełni obsługuje biblioteki graficzne DirectX 9.0 i jest pod nie skonfigurowana, więc właściciele kart ATI mogą mieć podczas grania pewne problemy. THIEF: DEADLY SHADOWS posiada bardzo wysokie wymagania sprzętowe, szczególnie jeśli chcesz cieszyć oczy pełną urodą gry. Rozdzielczość sięga 1600x1200 pikseli.

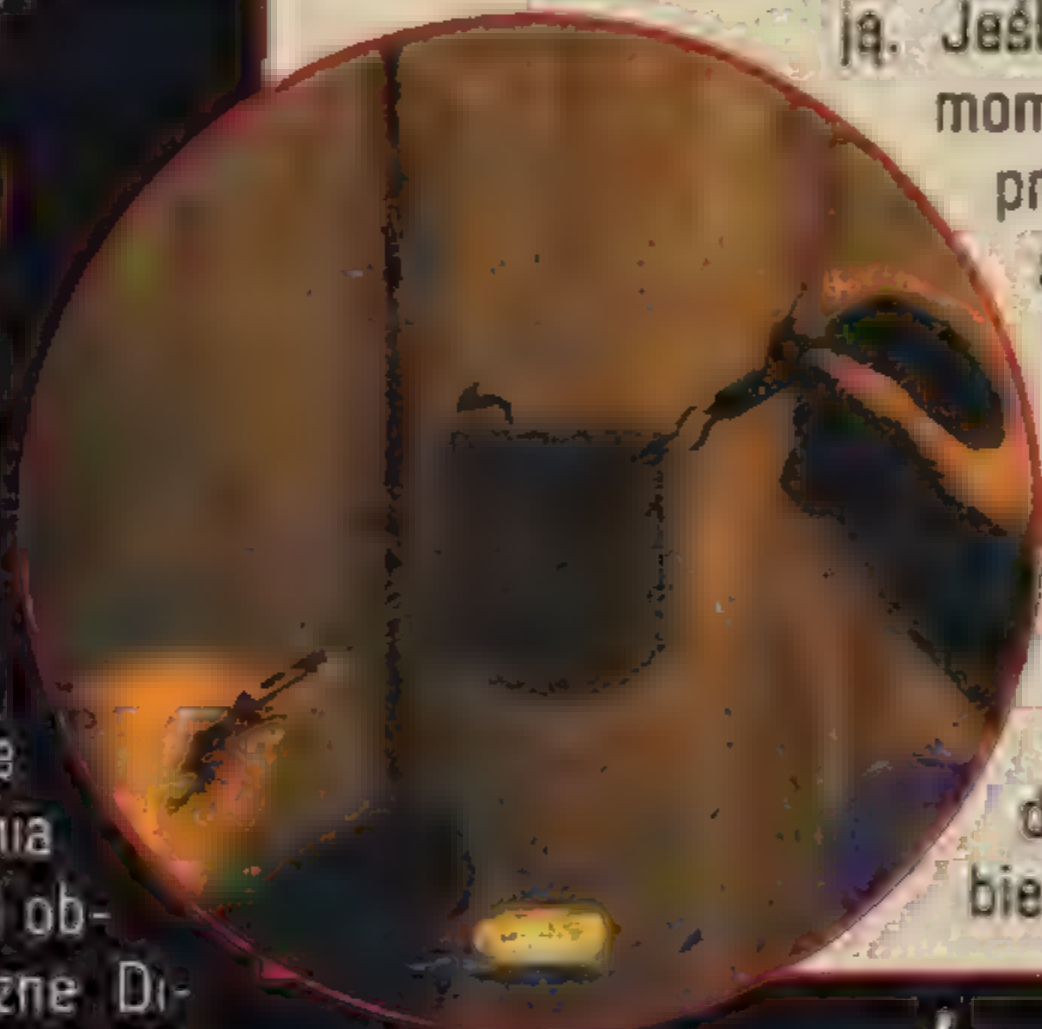
### KUPĄ MOŚCI PANOWIE

Główny bohater nie jest typem wojownika, więc raczej nie polecam wdawania się w jakieś większe potyczki zbrojne. Po pierwsze – w twoim ekwipunku nie znajdziesz białej broni odpowiedniej do walki na krótki dystans, po drugie – twoja postać nie jest odporna na ciosy. Właściwie już od dwóch przeciwników zaczynają się potworne kłopoty i wyjście cało z takiej walki graniczy z cudem. Czyli jak w życiu...



### WŁAM NA SZYBKO

Na swojej drodze często spotkasz zamknięte drzwi lub zaryglowane skrzynie. Nie jest to jednak coś, co może takiego specja jak ty odstraszyć. Włamania opierają się niezmiennie na takim samym schemacie – grzebieś wytrychem w zamek, szukając tzw. „soft spot”, czyli miejsca, w którym warstwa zamka (a jest ich 3-4) ustępuje. Owo miejsce można zlokalizować, gdy okręgi reprezentujące warstwy zamka najsilniej się poruszają. Jeśli masz problemy z wychwyceniem momentu największego ruchu, to po prostu kręcąc w kółko wytrychem, szybko naciskaj lewy przycisk myszy aż do chwili, gdy zamek ustąpi. Wraz z rozwojem akcji na pewno nabierzesz wprawy i takie szalenie ciche klikanie nie będzie potrzebne. Uważaj jednak, by zbyt długo nie zamarać przy zamkniętych drzwiach, bo możesz zwrócić na siebie uwagę strażników.



w programie znajdziesz też dynamiczne oświetlenie i grę cieni. Same wnętrza nie zapierają może tchu w piersiach (taki HITMAN wygląda pod tym względem lepiej), ale mroczny klimat jest wystarczający... mroczny :). Za to postacie mogłyby być odrobinę bardziej zróżnicowane – minie wszystkie po pewnym czasie wydawały się takie same. Gra funkcjonuje stabilnie, choć w kilku miejscach zanotowałem niezrozumiałe zmniejszenie ilości wyświetlanych kla-

tek na sekundę. Jedyne prawdziwe „bug” to resetowanie poziomu trudności.

do niższego w chwili wczytywania stanu gry – ale ten problem rozwiązuje łatka, która jest już dostępna w Sieci.

Grafika, choć wcale nie najgorsza, jest w THIEF: DEADLY SHADOWS daleko w tyle w stosunku do dźwięku. Dzięki temu, że jestem szczęśliwym posiadaczem systemu nagłaśniania Creative 5.1, mogłem w pełni zanurzyć się w atmosferze gry. Choć muzyki nie ma (i dobrze!), same od-

głosy skutecznie budują napięcie. Przede wszystkim system surround pozwala właściwie oceniać wydarzenia na ekranie – czy strażnik zbliża się z lewej, czy z prawej, jak jest daleko itp. Doskonale dobrane głosy, z zimnym i cynicznym głosem Garretta na

### SEKRETY PAŁKI

Pałka o nazwie Black Jack ma dosyć dziwną właściwość. Jest skuteczna tylko i wyłącznie wtedy, gdy zaatakujesz przeciwnika od tyłu i zapodasz mu niechcący cios w łeb (a ściślej w potylicę). Jednak jeśli ofiara zdąży się odwrócić, to możesz sobie machać ile sił w rękach, a i tak nic nie wskórasz. Dziwna sprawa – przecież uderzenie kogoś w skroń (lub nawet w czołko) powinno przynieść zbliżone efekty. Najwidoczniej jednak postaci z THIEF te części mózgowicy mają wyjątkowo odporne na ciosy.



czyle, także pomagają wczuć się w rolę. Autorzy szczerzą się, że do gry przygotowali dialogi o łącznej liczbie 300 tysięcy słów. Nie wiem, czy to prawda, nie miałem czasu policzyć... Ale wiem na pewno, że odzywki strażników czy innych napotkanych postaci nie powtarzają się tak często jak w innych grach zręcznościowych, co mnie zawsze doprowadza do szału. Dodajmy do tego jeszcze różnego typu niepokojące dźwięki, dochodzące z ciemnych korytarzy, skrzypienie podłóg, szcęk zębów, okrzyki przerażenia i triumfu, a skóra na grzbiecie aż ciępnie ze strachu.

THIEF: DEADLY SHADOWS to propozycja na samotne wieczory, gdy nikt ci nie będzie przeszkadzał i gdy będzie wystarczająco ciemno, by dojrzeć wszelkie szczegóły akcji rozgrywającej się na monitorze. Ten program mogą odpalić miłośnicy serii, ale jest ona prze-

znaczona także dla nowicjuszy. I, wbrew pozorom, wcale nie jest aż tak niemożliwa, o czym przekonasz się, gdy po nią sięgniesz. Zdecydowanie warto!

### Thief: Deadly Shadows

Skrośdanka

Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1.5 MHz  
256 MB RAM, 3 GB HDD

cena  
149.90

Gra na platformy: PC, Xbox  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Jon Storm / Cenega Polska  
<http://www.thief3.com>

Wzrost: 1.80 m  
Ciężar: 70 kg  
Długość: 1.80 m  
Ciężar: 70 kg

Grafika  
Dźwięk  
Fajda

W THIEF: DEADLY SHADOWS można się zanurzyć na długie godziny. Świetna zręcznościówka!

4 5 5

5

Zabić możesz każdego – jeśli masz taki kaprys. Ale nieważne jednak odpuść



## Sklepik z marzeniami

Zbierane po drodze monety możesz przysunąć do buteleczki z różnego typu specyfikami. Część z nich oddziałują na ciebie – na przykład eliksir siły czy swoista „czapka niewidka”, dająca postaci niewidzialność. Inne naspój powodują natomiast pewne zmiany w zachowaniu twoich przeciwników. Najciekawsza z magicznych mikstur sprawia, że twoi wrogowie na pewien czas zapoleją do ciebie bezgranicznym afektem i nie przyjdzie im nawet do głowy cię zaatakować. Poza tym jest jeszcze substancja zamrażająca, usypiająca, przeczyszczająca, przemieniająca (w żaby) itp. Pamiętaj jednak, że nawet firma „Witła Chrystna S.A.” nie ponosi odpowiedzialności za skutki opóźnienia tych buteleczek.

Chyba nikogo nie dziwi fakt, że wraz z pojawieniem się w kinach drugiej części „Shreka” na rynek trafiły dodatkowe produkty, opierające się na tym samym znaku firmowym. Jednym z takich dzieł jest gra SHREK 2 THE GAME, której fabuła w dużej mierze opiera się na wydarzeniach znanych z filmu.

SHREK 2 ukazał się równocześnie na konsoli i w efekcie nie obejdzie się bez porównań z innymi platformami. Gra na peceta jest jednak odrębnym tytułem, co w tym konkretnym przypadku nie wyszło jej na dobre – klimatem i poziomem rozgrywki.

„Shrek” kinowy jest pozycją dla każdego, w grę SHREK 2 powinien grać tylko dzieci

## Shrek 2

Zabawowa

## Wymagania sprzętowe:

Processor 450 MHz  
128 MB RAM 600 MB HDD

Gra na platformy: PC, Xbox, GC, PS2

Wersja PL ☐ Multiplayer

Admission LEM

http://www.shrek2.pl

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Cena w sklepie

Każdy miłośnik Shreka pewnie i tak sięgnie po ten tytuł, choćby dla samego głosu Stuhra. Właściwie zalet ta gra nie ma...

## SHREK 2

odstaje od konsolowej wersji. Przede wszystkim na pececie nie możesz wybrać postaci,

którą w danym momencie sterujesz – o tym zadecyduje ci ciebie producent gry. Po drugie, samych sterowanych bohaterów jest na bieżąco trzech (Shrek, Osiol i Pu-

szek), podczas gdy na konsoli masz do dyspozycji czterech – w tym nawet i Castacka. No i zadanie pobocznych też znajdziesz na pecetowej wersji mniej.

## PROŚCIZNA

Wróćmy do samej rozgrywki.

Prowadzenie postaci podczas gry jest wyjątkowo proste – nawet kilkuletnie dziecko powinno w ciągu kilku minut poradzić sobie z obsadzeniem klawiszy. Wszystko opiera się na WASD plus myszka (poruszanie postacią – bieg, jak w klasycznym FPP). Lewy przycisk myszy odpowiada za atakowanie wrogów, prawy za skoki. Niezależnie od tego, jaką postacią w danej chwili sterujesz, sposób zadawania ciosów jest identyczny. Jedno kliknięcie oznacza cios zwykły, dwa kliknięcia – silny cios, a trzy – kombos. Ten ostatni jest rzecz jasna najskuteczniejszy. Dzięki kombosom możesz razić całe grupy wrogów, na których się napastujesz. Jeśli chcesz o nich efektywnie, na pierwszy plan wysuwa się „opiór osła” (moja własna nazwa).

Czy to przemierzając lasy, pola, czy produkując wyroby Witła Chrystna eliksiry, długo i szczerze – czy w końcu uciekając z wieśniakami zawsze robisz to samo. Przede wszystkim opasz twarde setki podków oraz orlopów, z których usmierdasz pagli, nietoperze i inne obrzydliwstwa walczysz z drzewami-mutantami i ogniorzygami (tak je nazywał osioł), które wyglądają jak połączenie rośliny ze smakiem. Po drodze przyjdzie ci skakać, wspinać się i unikać pułapek takich jak laser, bale z kołkami czy fruujące, ogromne kule itp. Tradycyjnie, trzeba też przekładać dźwignie i otwierać bramy. Wszystko to jest proste niczym drut, klopoty pojawiają się tylko wtedy, gdy postać utknie w jakimś kącie (raz mi się Shrek powiesił pod stropem piwnicy i za nic go nie mogłem stamtąd ruszyć) lub gdy nie będziesz wiedział, jak danego przeciwnika pokonać. Ja na przykład miałem problem podczas walki z kotem w butach – Puszkim.

W SHREK 2 zbierasz po drodze złote monety z wizerunkiem osła. Otrzymuje się je za każdego pokonanego wroga, znajdują się też w skrzyniach oraz we wszelkiego rodzaju trudno dostępnych zakamarkach. Po zebraniu pewnej ilości monet możesz je przeznaczyć na eliksiry, które mają o pomóc w walce z wrogami. Jednak w rzeczywistości używanie ich jest zbędne, ponieważ każdego przeciwnika można pokonać wyłączo-

nie odcami karate – czy to z pięści (Shrek), czy z kopyta (Osiol). Tym samym dochodzimy do największej wady gry, a mianowicie braku opcji wyboru poziomu trudności rozgrywki. Dla starszych graczy ten tytuł jest po prostu zbyt łatwy.

Grafika wypadła zadowolająco, choć jest może odrobinę zbyt cukierkowa – przyczynę tego stanowi zapewne taka a nie inna docelowa grupa odbiorców.

Największą zaletą tytułu (i wielką zasługą dystrybutora na Polskę, firmy LEM) jest tłumaczenie Bartosza Wierzbęty i obecność tych samych aktorów co w filmie. Niby to oczywiste, ale w wersji angielskiej było inaczej. Jeszcze raz – duże brawa! Choćby z powodu głosu Jerzego Stuhra warto poświęcić tej grze kilka godzin.

Uwaga na ogniorzygi

Shrek da radę choćby i tuzinowi wrogów

Wygranie pojedynku z Puszkim wymaga sporej zręczności



# GRA SHREK 2

## PRZYGODY CIĄG DALSZY!

GRA JUŻ W SPRZEDAŻY!



Odwiedź znane z filmu miejsca oraz odkryj zupełnie nowe...



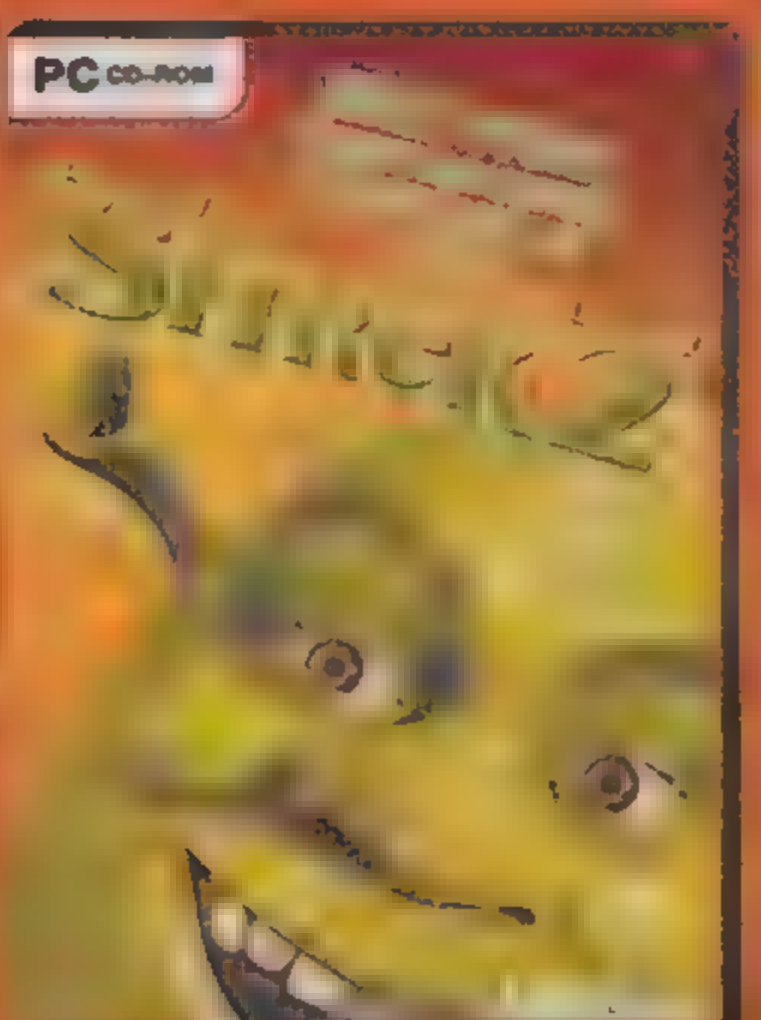
Widzisz piękne krajobrazy? W tym grze odkryjesz Shreka, Donkey i innych...



Widzisz piękne krajobrazy? W tym grze odkryjesz Shreka, Donkey i innych...

### PEŁNA POLSKA WERSJA JEZYKOWA

reżyseria **JERZEGO STUHRA** ZBIGNIEWA ZAMACHOWSKIEGO, WŁODZISŁAWA MALAJKATA i innych



**ACTIVISION**

activision.com

**LEM**

Wszystkie dystrybucje w Polsce:  
L.E.M. Sp. z o.o., ul. Dobrońska 11, 02-948 Warszawa  
tel/fax (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26  
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

**DREAMWORKS**

**S**

**Luxaflex**

**Vicarious Visions**

**Know Wonder**

Shrek jest zarejestrowanym znakiem handlowym DreamWorks L.L.C. Shrek 2, projekt uszu Shreka i Shrekowa łirera „S”, TM i © 2004 DreamWorks L.L.C. Wydane i dystrybuowane przez Activision. Wszystkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Know Wonder. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są własnością odpowiednich firm.

[WWW.SHREK2.PL](http://WWW.SHREK2.PL)

**PC  
CD**





Oto doskonałe wyjaśnienie,  
czemu wyzwolane wioski  
i miasta zostają zazwyczaj  
zrównane z ziemią...

# SOLDIERS™

## HEROES OF WORLD WAR II

**O**d czasu pojawienia się na ekranach kin „Szeregowca Ryana”, twórców gier komputerowych ogarnął szal projektowania tytułów, których akcja toczy się podczas II wojny światowej. Najczęściej są to RTS'y, FPP'y lub gry akcji. Natomiast zakwalifikowanie SOLDIERS do jakiegoś konkretnego gatunku może okazać się kłopotliwe. Na pierwszy rzut oka gra wygląda jak tysiące innych RTS'ów,

w które grałeś na przestrzeni lat, ale bliższe zapoznanie z programem prowadzi do odmiennych wniosków. Znajdziesz tu szybką i efektowną akcję niczym w COMMAND & CONQUER: GENERALS, konieczność taktycznego kombinowania prawie jak w SILENT STORM, a także znaną z CANNON FODDER atmosferę radosnej destrukcji. To jednak nie wszystko, gdyż natrafisz także na frustrację, krew i tyż życiem wyjętą z serii COMMANDOS. Inaczej mówiąc – jeżeli z miejsca nie zakochasz się w SOLDIERS, do końca życia będziesz jej nienawidzić.

**SOLDIERS** rzuca graczy w różne rejony ogarniętej wojenną pożogą Europy. Weźmiesz udział w lądowaniu spadochroniarzy w przeddzień Dnia w Normandii, spacyfikujesz wsie i miasteczka, urzysz bitwy pancerne oraz powietrzne, przekonasz się, czy Tygrys jest rzeczywiście tak potężny jak mówią. Z twojej ręki zginie tyle osób, że mało który dyktator czy tyran będzie mógł się z tobą równać. Ale przede wszystkim, powinieneś przygotować się na...

### ...interaktywny świat

Właściwie wszystko, co widzisz na obrazkach, może zostać zniszczone, wysadzane w powietrze, spalone bądź w jakiś inny sposób zdruzgotane i zdewastowane. Kiedy w SOLDIERS w jakiejś wiosce spotykają się dwa wrogie oddziały, możesz być więcej niż pew-

ny, że owa wieś w krótkim czasie zostanie zrównana z ziemią. Czołgi przejeżdżają przez ściany domów, miazdząc po drodze ludzi i sprzęty, wybuchy granatów wyrwają z futryn drzwi i kładą na ziemię najpotężniejsze drzewa, zaś serie z karabinów maszynowych z łatwością dezintegrują szkło, stal, drewno czy biegających po placu boju żołnierzy.

Dopiero podczas szalejącej apokalipsy jesteś w stanie docenić kunszt autorów. Wspomniane przed chwilą walące się budynki nie stają się z miejsca rumowiskami – czasem zniszczenia ograniczają się do ostrzelanych ścian i powybijanych okien, czasem jednak te ściany zostają po prostu zburzone i wtedy doskonale widać pozostawione we wnętrzu sprzęty czy meble. Obrazowi destrukcji towarzyszy ponadto pełne odwzorowanie praw fizyki – dachówki wi-

rują, płoty padają z hukiem, zaś eksplozje powodują ze... no cóż... wszystko lata na wszystkie możliwe strony. Zresztą, powyższe słowa nie dotyczą tylko i wyłącznie dekoracji. Równie efektownie i w równie przemyślany sposób przestają istnieć wszelkiego rodzaju sprzęty. W większości produkcji spod znaku RTS, kiedy pojazd jest uszkodzony, zaczyna dymić, aby wreszcie wybuchnąć i w rezultacie zniknąć. Tu jest inaczej. Na przykład czołg może zostać unieruchomiony poprzez zniszczenie gąsienic. Nie znaczy to jednak, że któryś z twoich ludzi nie będzie mógł wciąż obsługiwać jego dział oraz karabinów maszynowych! A to otwiera nowe możliwości, jeśli chodzi o planowanie misji.

Trzeba przyznać, że szata graficzna jest jednym z najważniejszych atutów tej gry. Tak

Amerykański czołg nie może być zniszczony, to znaczy Niemcy są za to odpowiedzialni. A konkretnie – Niemcy są za to odpowiedzialni.



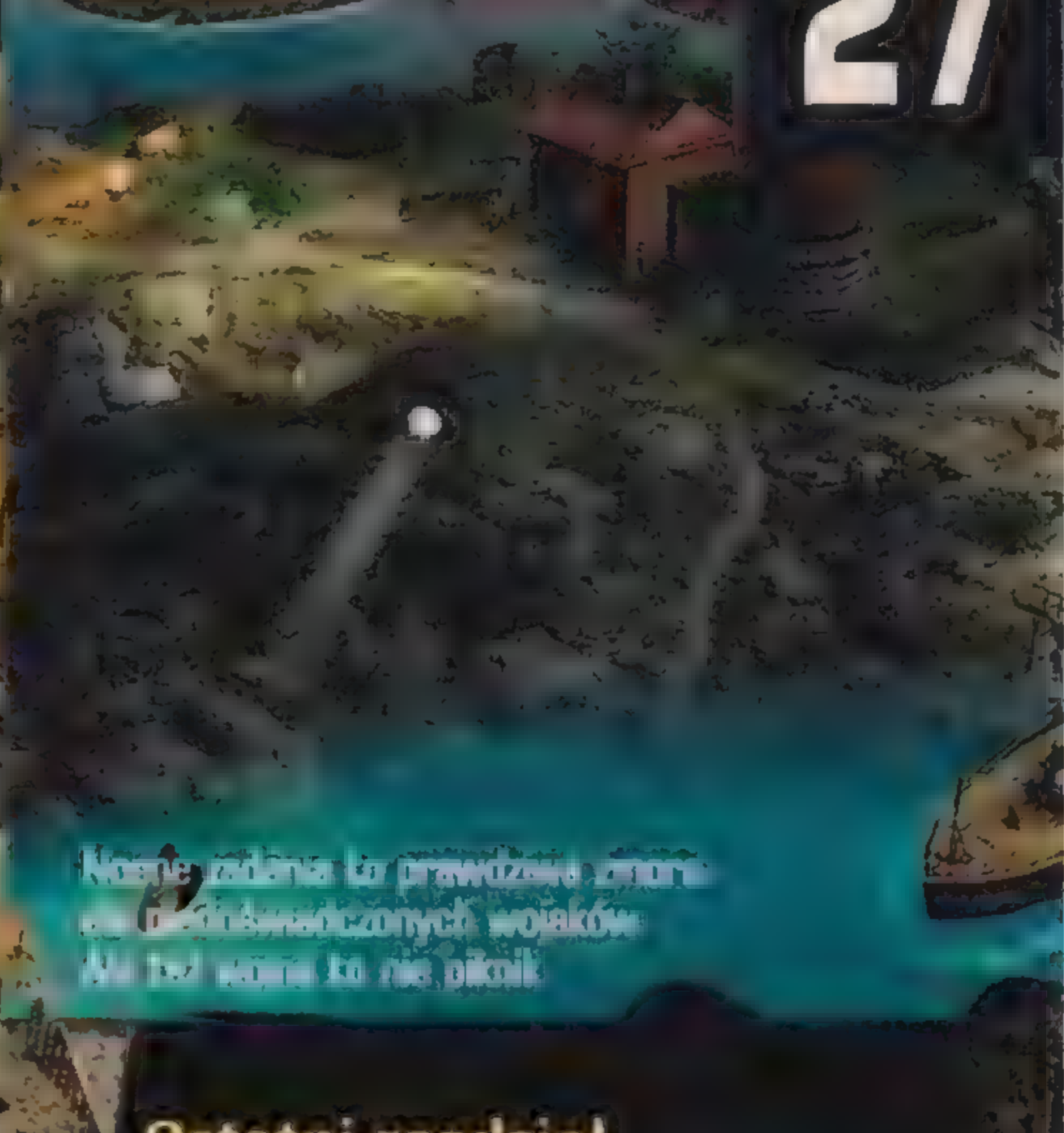




Spokojne zapalenie... i może... samoloty zohierz da sobie



Francusko... stała się... pozostał tylko niezwykły... Tygrys i... w...



Nope... to prawdziwa... wojaków... to nie piknik

się bowiem składa, że już samo przyglądanie się rozwojowi wydarzeń sprawia niemal przyjemność. W pełni interaktywny świat, imponujące animacje niewielkich jednostek, spektakularne eksplozje i trzymające w napięciu strzelaniny – możesz mi wierzyć, że będziesz usatysfakcjonowany.

Z drugiej strony, tak imponująca oprawa graficzna odbija się na wymaganiach sprzętowych. Na komputer z procesorem 2.4, 512 MB RAM i kartą graficzną Radeon 9500 Pro SOLDIERS potrafiła mocno zwalniać. Spowolnienia nie zdarzają się nagminnie (gra zdradza tendencję do zwalniania przede wszystkim w menu głównym). Są one jednak na tyle częste, że nie można o nich nie wspomnieć.

Pisałem już o niecodziennej formule programu. Do jakiego gatunku należy więc ten cały SOLDIERS? Nie będę się wygłupiał i wymyślał nowego typu gier, ale można rozważać zaistnienie czegoś takiego, jak...

## Nowe gry wojenne

### AXIS & ALLIES

TimeGate Studios, premiera: listopad 2004  
Coś jakby MEDIEVAL: TOTAL WAR w czasach II wojny światowej. Z poziomu mapy świata będziesz mógł zarządzać wszelkiego rodzaju strategicznymi zasobami, zaś podczas bitew poprowadzisz swoje wojska w starym, RTS'owym stylu.

### STALINGRAD

DTE Games, premiera: nieznana  
Rosyjska produkcja wojenna, powstająca w oparciu o kod graficzny głośnego BUTZKNEIG. W grze ma znaleźć się 38 misji, podzielonych na dwie kampanie – jedna dla Armii Czerwonej, inna dla Wehrmachtu. Twórcy obiecują ponadto realizm, mnóstwo encyklopedycznych informacji oraz mapy opracowane na podstawie zdjęć lotniczych z tamtego okresu.

## Nowa jakość?

Chodzi o kierowanie wydarzeniami w SOLDIERS. Wszyscy doskonale wiemy, w jaki sposób dowodzić wojskami pojawiającymi się w RTS'ach. Mamy myszkę i zestaw skrótów klawiszowych, więc za ich pomocą zarządzamy wszystkim, od koordynowania inwazji do produkcji na farmach. Autorzy SOLDIERS proponują jednak inne rozwiązanie. Przytoczony powyżej system w grze jak najbardziej istnieje, ale – w formie opcji – możliwe jest bezpośrednie sterowanie poszczególnymi podopiecznymi. W tym wypadku kursory stają się odpowiedzialne za ruchy postaci tudzież pojazdu, zaś myszką kierujesz górną, zoldaka lub pokładowym działkiem. Wtedy SOLDIERS zaczyna przypominać leciwego CRUSADER: NO REMORSE, zmieniając się w regularną grę akcji. O ile ten system sterowania prezentowany jest jako alternatywa, w praktyce szybko okaże się, że tak naprawdę trudno jest grać w SOLDIERS w jakiś inny sposób. Po prostu zarządzane „ręcznie” jednostki są w boju skuteczniejsze od tych, którym rozkazy wydano w sposób tradycyjny.

Cafe szczęście, że z reguły kierujesz bardzo małymi oddziałami, gdyż konieczność samodzielnego prowadzenia podkomendnych uniemożliwia bardziej złożoną koordynację działań całości. Ale z kolei koordynacja „do-razna” jest już jak najbardziej...  
k o n a l n

i o ile nie obawiasz się dowodzenia wymagającego zdecydowania i szybkości, możesz spokojnie spróbować swych sił w SOLDIERS. Musisz tylko przyjąć do wiadomości fakt, że strictly taktyczny HEROES OF WORLD WAR II posiada liczne sekwencje zręcznościowe.

Nie wszystko jest w SOLDIERS najwyższej próby. Pisząc o sytuacji na polu walki, trudno nie wspomnieć o problematycznej SI, zwłaszcza tych jednostek, którymi kierujesz. **Zołnierze mają trudności z odnalezieniem właściwej ścieżki, zdradzają tendencję do bezmyślnego pchania się pod wróż lufy, zaś pozostawienie ich samym sobie jest w HEROES OF WORLD WAR II aktem najwyższej odwagi.** Nie dość, że wojacy nie będą w stanie poradzić sobie z przeciwnikiem, to jeszcze nie masz co liczyć na komunikat, ostrzegający cię przed ewentualnym niebezpieczeństwem. Koniec końców, istnieje duża szansa, że gdy będziesz chciał wrócić do pozostawionego w zaróślach Tygrysa, okaże się, że pojazd wraz z załogą przestał istnieć!

Na początku może brakuć ci też znajomości z takimi RPG'ów jak NEVERWINTER NIGHTS czy DUNGEON SIEGE możliwości zatrzymania akcji na czas wydania rozkazów. Z drugiej strony jednak, podczas rzeczywistej wojny dowódcy też nie mieli jakoś szczególnie wiele czasu na decyzje, zaś problem koordynacji działań przestaje być problematyczny podczas gry sieciowej. Hmm...

## Ostatni rozdział

SOLDIERS jest świetną grą, aczkolwiek wydaje mi się, że dla wielu użytkowników jest to produkcja po prostu trochę za trudna. Niewątpliwymi atutami programu są jego imponująca oprawa oraz szereg innowacji w systemie zarządzania sytuacją na polu boju. Wiadomo, że w SOLDIERS – jak w każdym produkcie pionierskim – znalazło się także wiele irytujących niedoróbek (choćby brak możliwości szybkiego zapisu podczas bitwy czy wspomniane potknięcia w kodzie graficznym), lecz można na nie spokojnie przynajmniej spojrzeć. Dodatkowy punkt należy się za bardzo fajny tryb zabawy sieciowej (patrz: ramka), który niewątpliwie zwiększa atrakcyjność gry. Kończąc te rozważania, miłośnicy akcji za linią wroga – kupować. Odmaszerować!

## Soldiers: Heroes of World War II

Taktyczna/Akcja

### \* Wymagania sprzętowe:

Procesor 2.4 GHz,  
512 MB RAM, 1.5 GB HDD

cena  
99.00

### \* Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

### \* CodeMasters / CD Projekt

\* <http://www.codemasters.com/soldiers/>

+ Wiele opcji taktycznych, świetna grafika, 100% interaktywność

+ Szalejąca SI długie ładowane poziomów, błędy w kodzie gry

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

4

4

Trzymając w napięciu grę z porównywalną strategią i akcją, SOLDIERS zajmie cię na wiele dni. Warto zagrać!

## WOJNA DLA MAS

Kiedy już znudzi ci się samotne prowadzenie wojny, możesz zaprosić do zabawy kolegę albo koleżankę. Trzeba przyznać, że w sieciowym trybie współpracy SOLDIERS prezentuje się nader efektownie. Każdy z graczy otrzymuje własny czołg albo oddział piechoty, za pomocą których trzeba przegonić wszystkie te „przeważające siły wroga”.



W pierwszej kolejności wybierasz zakładkę Multiplayer w menu głównym gry



Tutaj decydujesz, czy chcesz stworzyć nową rozgrywkę, czy też wolisz przyłączyć się do partii już rozpoczętej przez innych graczy



Jesteś już w grze i posiadasz własny, wyposażony amunicją czołg. Teraz wystarczy odnaleźć grono oddanych sojuszników...



...bo wróg nie śpi i może nieoczekiwanie przejść do ofensywy, zamiast czekać grzecznie na pisaną mu (prędzej lub później) anihilację



# MROCZNE WIEKI

**Zamiłowanie do dworskich intryg, turnieje, krucjaty, biesiady... To obowiązki czy przyjemności?**

**P**owaga stanowiska, które pastu,esz, nakazuje wskazać na to pierwsze. Będąc seniorem jednej z gałęzi królewskiej rodziny, zostałeś namaszczonej przez umierającego ojca na głowę rodu. Musisz zadbać o ciągłość rodziny oraz zapewnić jej należyty szacunek w oczach Boga, Kościoła, innych dynastii rządzących oraz własnych poddanych.

Metody, jakimi będziesz zmuszony się posługiwać dążąc do osiągnięcia powyższych celów, często klócić się będą z wpajanymi ci od dziecka rycerskimi zasadami. Lecz czyż cel nie uświęca środków? Przecież ciąży na tobie wielka odpowiedzialność – choćby za życie tysięcy poddanych. Czy jesteś wystarczająco silny, by sprostać przeciwnościom losu?

## Tyle bólu w całym mieście

Witaj w otchłani MROCZNYCH WIEKÓW, na progu skłóconej Europy, toczonych rakiem wewnętrznych wojen, zaślepionej płomieniami bijącymi ze stosów. Jeśli uchodzisz za bogobojnego, nie musisz obawiać się wizyty nieubłaganego inkwizytora. Chyba że przychylny sąsiad podczas spowiedzi szepnie proboszczowi kilka ciekawostek na twój temat... Nieważne, czy mówi prawdę. I tak się przyznasz do wszystkich zarzutów. W zależności od kary, jaką sam sobie wymierzysz, czeka cię od około 100 do prawie 400 lat piekła, o dziwo sterowanego przez fanatyków religii chrześcijańskiej.

Jeżeli uznasz za stosowne pogodzenie się z najsurowszym wyrokiem – 400 lat – twoja podróż rozpocznie się w roku pańskim 1066, gdy normański książę, Wilhelm Bękart, w bitwie niedaleko miejscowości Hastings skutecznie dochodził swych praw do tronu Anglii i zasłużył sobie na tytuł Wilhelma Zdobywcy. Może warto poddać go jeszcze jednej próbie?

Na mniej wytrzymałych czeka niewiele ponad 250 lat pokuty. A.D. 1187. Niebawem wyrusza III wyprawa krzyżowa pod dowództwem cesarza Fryderyka I Barbarossy, króla francuskiego Filipa II Augusta oraz króla angielskiego Ryyszarda I Lwie Serce. Jej celem jest oswobodzenie Królestwa Jerozolimskiego.

z rąk muzułmanów. Niestety, krucjata odnosi tylko częściowy sukces. Może stałoby się inaczej, gdybyś sam ją poprowadził?

Najniższy wymiar kary przeznaczony jest dla słabeuszy – raptem 115 lat. Ale krótki czas jej trwania w pełni zrekompensuje groza nadciągającej wojny stuletniej (A.D. 1337). Sprawa Wależusze kontra Plantageneci, początkowo o ustalenie, komu należy się panowanie nad Akwitaniją. Ostatecznie Sąd Najwyższy przychylił się do stanowiska tych pierwszych. Ale jeśli zechcesz, możesz odwrócić bieg historii.

Dla fanów masochizmu przewidziano możliwość kontynuacji rozgrywki. Gwarantowane kolejne 400 lat bólu, pod warunkiem, że zapiszesz i przetransformujesz pliki z przebiegiem gry na wersję, którą potrafi rozpoznać i obsługiwać gra-matka, czyli EUROPA UNIVERSALIS. Dlaczego trzeba konwertować wersję? Ponieważ pomiędzy MROCZNYMI WIEKAMI a EU istnieją szereg istotnych różnic dotyczących tworzenia mocarstwa.

## Z podręcznika masochisty

Jak cię widzą, tak cię piszą. MW. bardziej skupia się na budowaniu wizerunku władcy, w oczach otaczającego świata niż na sa-

mych podbojach (co akurat było tematem przewodnim w EU).

Głównym zadaniem, jakie cię czeka, będzie przekonanie reszty możnowładców oraz dostojników kościelnych o wyższości twojej dynastii nad innymi panującymi. A że w ówczesnej rzeczywistości wpływy i siła suwerena brały się z prestiżu, jakim się cieszył, oraz poboczności, jaką wykazywał, więc w samej grze wartość właśnie tych dwóch atrybutów będzie decydować o ostatecznym sukcesie bądź porażce.

Kształtowanie wizerunku to proces niesamowicie pracochłonny, ze-

Człowiek chce się w spokoju przygotować do wyprawy krzyżowej, a tu pod samym nosem nawiedzony klecha nawołuje do rebelii. Hmm... Opuścić mu tę impertynencję czy oddać pod topór katu?





To ten gość, który ponoć zastał Polskę drewnianą, a zostawił murowaną. Moi ludzie go sprawdzili. Okazuje się, że to prawda.

zony i kłopotywał. Kaza, mądry, wódz ma świadomość, że sam wszystkiego nie załatwi. Dlatego do pomocy w sprawnym zarządzaniu prowincjami potrzebuje zaufanych doradców, na doświadczeniu których będzie mógł polegać. Musisz więc prowadzić politykę odpowiadającą cechom (parametrom) charakteru twojego Władcę, oraz jego ministrów.

Każda postać w grze jest opisana czterema parametrami: wiedzą o wojskowości, dyplomacją, intrygą oraz zarządzaniem gospodarką. Dodatkowo dochodzi do tego szereg zróżnicowanych cech osobistych, z którymi każdy, bądź się rodzi, bądź nabywa je w trakcie trwania kampanii (np. tchórz, bękart, wybitny strateg, charyzmatyczny, negocjator itp.) Cechy te mogą się dynamicznie zmieniać – czy to w wyniku pod-

## Historia krucjat

[illegible]

t,ych działań, czy też zdarzeń niezależnych (np. niektóre wydarzenia mogą negatywnie wpłynąć na stan zdrowia psychicznego pacjenta)

Masz także pewen wpływ na wychowanie  
dzieci lidera rodu. Warto zwrócić na to uwagę,  
gdyż po jego śmierci jedno z nich zostanie wybra-  
ne następcą (zwykle najstarszy syn, ale to aku-  
rat zależy od praw aktualnie obowiązujących  
w twojej domenie), natomiast pozostałe mogą być  
cennymi nabytkiem do rady ministrów. Osobście  
nie spotkałem się jeszcze nigdy z takim poziomem  
realizmu. Brawa dla twórców gry!

## Kasa, misiu, kasa

Oczywiście nie należy lekceważyć wątku ekonomicznego. Przez prestiż kosztuje, a pozbawiony oligarcha to taki, który nie zapomina o wspieraniu swoich datkami klera, stanowiącego tron urzędnicze, armii i większość średnio-wiejszych władców. Pozostawiając wpływ budżetowych zależy od praw, jakie ustalasz w domenach, oraz wysokości narzuconych podatków. Pieniądze napływają głównie z dwóch najuboższych warstw społeczeństwa, tj. chłopów pańszczyźnianych

## Świat wg MW

tp. w długim okresie zapewniasz sobie zwiększone bezpieczeństwo oraz stabilny wzrost gospodarczy,

## Tu zassali na maxa

Niestety, Paradox Entertainment, producent M.W., zapomniał dodać do gry, kilka niezwykle ważnych elementów. Manekiem produkcji okazała się ciasna, napisana klamrowym językiem instrukcja, która potrafiłaby rozważyć wiele wątpliwości, nasuwających się zwłaszcza w początkowym stadium rozgrywki. Powodem tego, że po namyśle kilka pierwszych godzin spędzisz łamiąc sobie głowę nad niezliczonymi i skomplikowanymi zależnościami, jakie oferuje program. Jest tego naprawdę dużo. Złazłoby rozgryzanie działania poszczególnych do ziem tytułów poprzez kołgacie rodzinne potrafi przygotować o nieudziaki ból głowy. Zdarzały się sytuacje, że miałem po prostu ochotę odinstalować grę, żeby bezsensownie nie trać czasu na dochodzenie, co z czym się je. Można było przynajmniej, pokusić się o przygotowanie MAŁEGO tutoriała... Pomoc dostępna w grze jest niewystarczająca, zwłaszcza dla ludzi, którzy, po raz pierwszy, mają do czynienia z dowsyć specyficznym interfejsem i atmosferą 1.RODZYNCH W. EKÓJ.

Drugą sprawą jest troskę przestasz, wygląd. Stara pranda głos, że łatwo zio kasę na sprawdzonym pom, sie na wym, sić coś nowego. Tak właśnie przedstawia się sprawa z prequelem do EU. Zmieniono zasadniczo for-



mę rozgrywki, pozostając jednak przy starym dwuwymiarowym silniku graficznym. A przydałoby się przynajmniej odrobina trójwymiarowego face-liftingu.

## A tu nie zassali

W swojej dotychczasowej historii Paradox w oferowanych grach przyczynił do wysmienienia operatywy muzycznej. Nie inaczej jest i tym razem. Oczywiście jak wiek średniowieczny, to muzyka klasyczna, niekoniecznie z epoki, ale i tak membrany i zać. Jak ktoś nie lubi Bacha, Mozarta czy Haydna, to zawsze może wyszycić dźwięk w menu. Wiadomo również że zadbano o zwolenników gry sieciowej oraz fanów modowania.

MROczne WIEKI mają potencjał, by stać się wakacyjnym przebojem. Jednak pod warunkiem, że powstanie do nich jasna instrukcja bądź tutorial. Inaczej dla wielu, cierpliwych graczy mogą okazać się podróżą przez piekło. Ale czy niecierpliwi ludzie grają w podobne gry?



W prawym górnym rogu brat Rysia – Heniu. Właśnie zleca zabójstwo jednego z niewygodnych członków rodziny. Od zaufanych osób wiem, że ponoć ma to wyglądać na wypadek helikoptera

## Mroczne Wiek

11. S. *Illustration of a person*

### Wymagania sprzętowe:

2000-01-15  
2000-01-15

cerca  
50 90

Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL    ☒ Multiplayer

Paradox Entertainment CD Projekt

[illegible]

*(continued)*


[illegible][illegible]

opera mydlan

oddajaca naturu

nowoczesnego świata

**54 Wyższa ciemność**



100



# JOINT OPERATIONS

## TYPHOON RISING



### Strzelanie w Sieci



#### BATTLEFIELD VIETNAM Electronic Arts / EA Polska

Ostatnie odsłona serii BATTLEFIELD przenosi cię w sam środek wietnamskiej dżungli, gdzie możesz na własnej skórze doświadczyć grozy wojny. Program cechują mistrzowsko opracowane poziomy, trzydziści rodzajów w pełni interaktywnych pojazdów oraz wspaniała ścieżka dźwiękowa. Jest to jeden z bardziej popularnych tytułów, co przekłada się na ilość hulających po serwerach graczy.

#### AMERICA'S ARMY U.S. Army

Zdecydowanie najbardziej realistyczna z sieciowych strzelanin. Tytuł opracowywany był z myślą o szkoleniach żołnierzy amerykańskich i przez długi czas służył właśnie jako symulator szkoleniowy. Armia dorobiła się jednak w międzyczasie nowszej i lepszej wersji programu, tak też AA mógł trafić pod strzechy. Co ciekawe, grę możesz ściągnąć zupełnie za darmo. Już raz zapłacili za nią amerykańscy podatnicy!



#### UNREAL TOURNAMENT 2004 Epic Games / CD Projekt

Bliko 90 map, miszujące broń, zetrzęsienie wszelkiego rodzaju wehikułów, galeria niezrównoważonych psychicznie postaci oraz nader zacie przygotowana oprawa audio-wizualna to najmocniejsze atuty UT2004. Klimat znacznie bardziej komiczowy aniżeli w powyższych „poważnych” strzelaninach. Tym niemniej, gra się bardzo fajnie.



### Seria BATTLEFIELD ma nowego, silnego konkurenta. Chcesz dowiedzieć się, jak wypadło pierwsze starcie?

**D**ni dominacji Electronic Arts na polu sieciowych strzelanin zdają się dobiegać końca. O ile wydawana przez koncern seria BATTLEFIELD pozostaje wciąż niekwestionowanym liderem, uważny obserwator zauważy zapewne, że konkurencja nie śpi. Świat bombardują kolejne produkcje przeznaczone dla podłączonych do globalnej sieci graczy, którzy szukają okazji do wyżycia się. To dla nich jest JOINT OPERATIONS.

Trudno pisać o TYPHOON RISING, nie myśląc jednocześnie o BATTLEFIELD: VIETNAM – wprawdzie produkcja EA ukazała się znacznie wcześniej, to jednak oba programy umożliwiają sieciową wymianę ognia z innymi, żądnymi wrażeń graczami i oba rozgrywają się w dżungli. Na takie podobieństwa nie sposób nie zwrócić uwagi, ale... Ale chyba jednak będzie lepiej, jeśli opowiem o wszystkim od początku.

#### SŁONECZNA INDONEZJA

Chociaż dla grających nie ma to pewnie wielkiego znaczenia, ale warto wiedzieć, że akcja JOINT OPERATIONS rozgrywa się w Indonezji – kraju znanym onegdaj jako jedna z największych na świecie demokracji. W niedalekiej przyszłości tym rejonem świata wstrząsną ataki terrorystyczne tak liczne i krwawe, że poczuwające się do roli światowego szeryfa Stany Zjednoczone zdecydują się na kolejną interwencję. Z błogosławieństwem ONZ do Indonezji zostają wysłane znaczne siły, mające przywrócić tam ład i porządek. Przede wszystkim chodzi o zneutralizowanie zagrożenia ze strony przeróżnych rebeliantów, fundamentalistów i separatystów, którzy ostatnio coraz brutalniej domagają się poparcia dla swych racji.

Pozostawiając na boku spreparowaną przez developerów historię, powiedzmy, że areną JOINT OPERATIONS jest dżungla, przypominająca w znacznym stopniu to, co mieliśmy okazję podziwiać podczas gry w FAR CRY. Znajdziesz tu zarówno gęste zarośla, wysokie trawy, stuletnie drzewa, bagna oraz płataniny dolinek i kotłinek jak i strumienie, domki na bambusowych palach, wzgórza oraz ciągnące się po horyzont archipelagi wysp i wysepek.

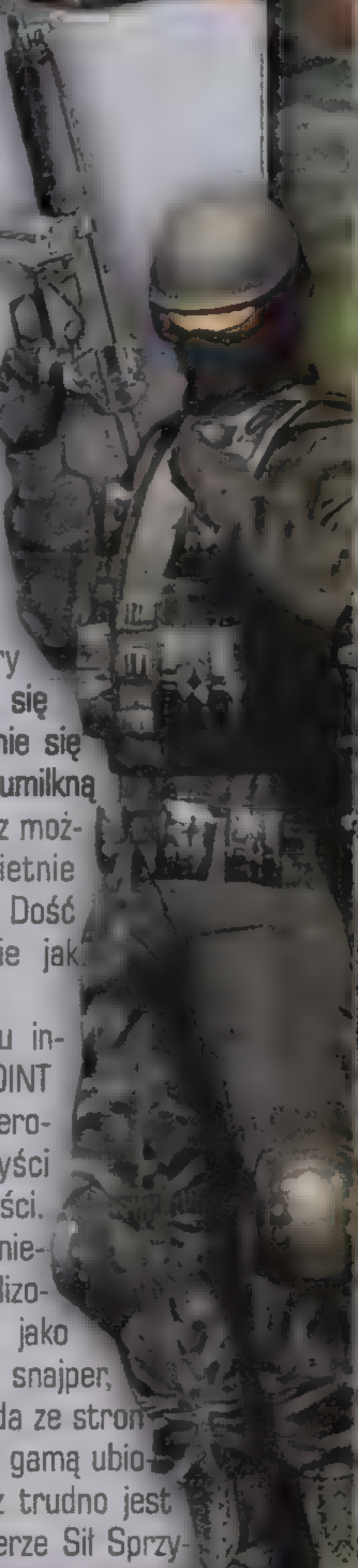


Kurcze, no niby skąd ja mam wiedzieć, który przycisk musi zostać wcisnięty jako pierwszy?!

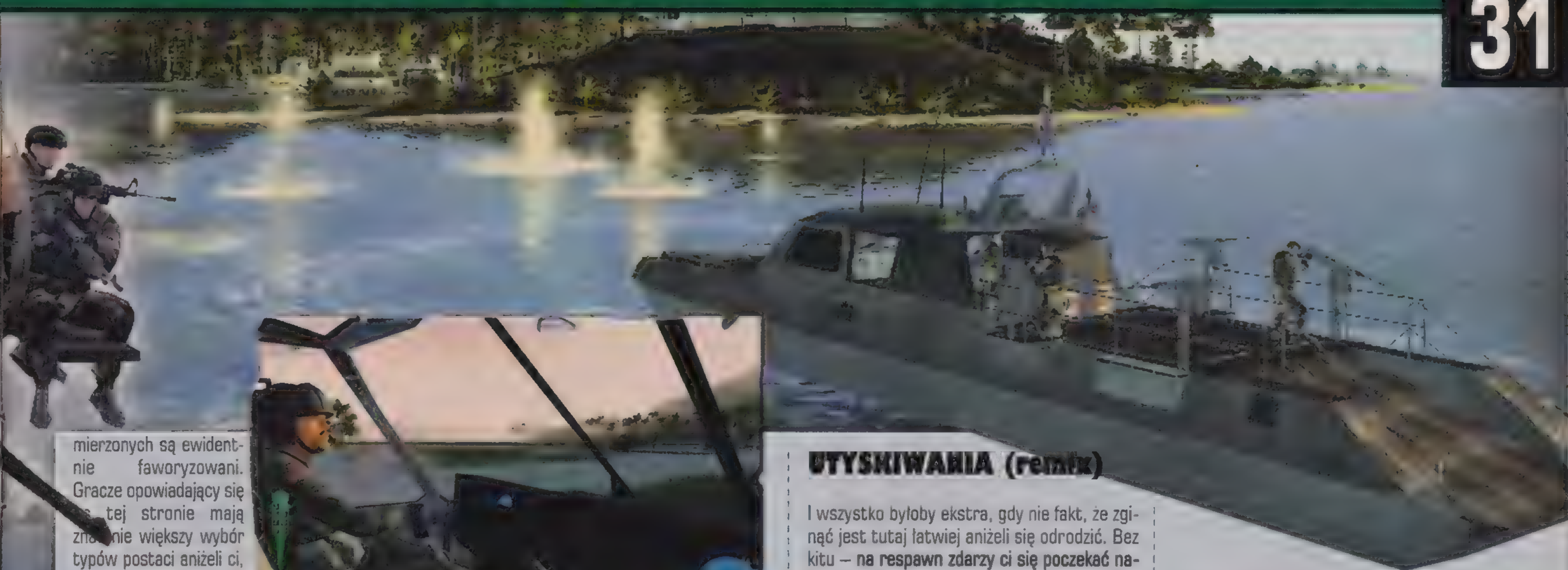
Trzeba przyznać, że prezentacja gry bije na głowę dokonania sztabu artystycznego związanego z BF: VIETNAM. Zwłaszcza jeżeli dysponujesz mocnym sprzętem z dobrą kartą graficzną – wtedy aż trudno nie zachwycić się bogactwem kolorów i kształtów czy też nie westchnąć nad efektywnie przygotowaną wodą.

Bardzo fajnym patentem jest wprowadzenie do gry dynamicznych zmian pory dnia. Może zatem zdarzyć się tak, że o ile bitwa rozpocznie się o świcie, ostatecznie działa umilkną dopiero w nocy. Wtedy masz możliwość wykorzystania świetnie opracowanego noktowizora. Dość rzec, że działa on zupełnie jak w rzeczywistości.

Podobnie jak w przypadku innych gier tego typu, w JOINT OPERATIONS scierają się szeroko rozumiani antyterrorysty i szeroko rozumiani terroryści. W obrębie każdej z frakcji istnieje też możliwość wyspecjalizowania się – możesz grać jako piechur, operator CKM-ów, snajper, inżynier lub sanitariusz. Każda ze stron może poszczycić się szeroką gamą ubiorów oraz sprzętów, chociaż trudno jest nie dostrzec faktu, że żołnierze Sił Sprzy-





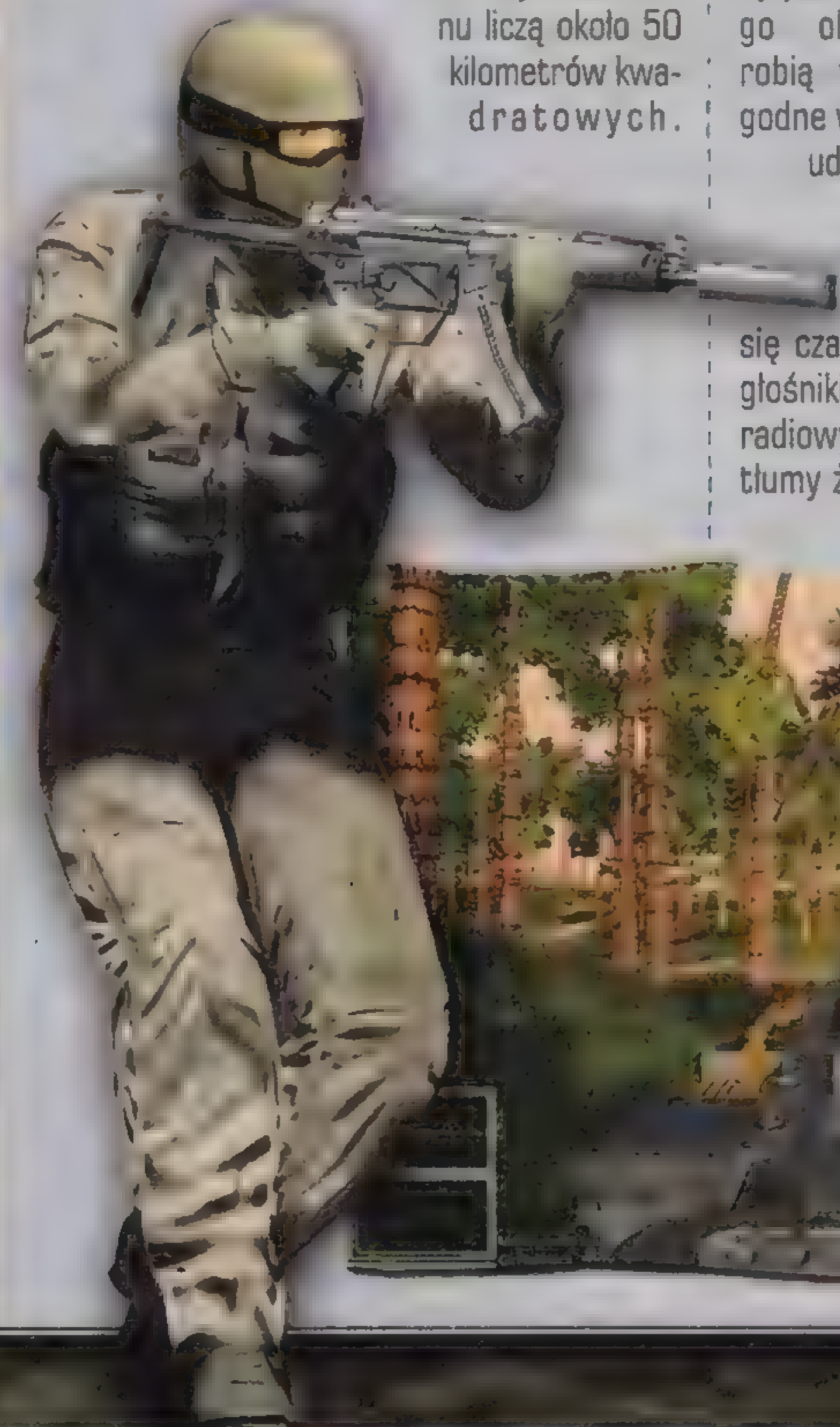


mierzonych są ewidentnie faworyzowani. Gracze opowiadający się o tej stronie mają znacznie większy wybór typów postaci aniżeli ci, którzy postanowili przyjąć barwy rebelii. Rebelianci mogą wybierać tylko pomiędzy byłymi żołnierzami indonezyjskiej armii albo indone-

zyjskimi separatystami, podczas gdy zwolennicy przeciwnej strony mogą przebieierać w opcjach praktycznie w nieskończoność. Dla nich dostępne są bowiem zarówno jednostki Delta Force, komando Seals, Zielone Berety, SAS, komandosi Jej Królewskiej Mości, jak i niemiecki KSK (Kommando Speziakkræfte), francuski GIGN, rosyjski Specnaz, australijski regiment SASR czy reprezentujący Indonezję Kopassus. Czy mi się wydaje, czy ta niesprawiedliwość zasługuje na miano krzywdzącej?

## TWARZĄ W BŁOCIE

Nie ulega wątpliwości, że JOINT OPERATIONS jest chwilowo największą strzelaniną sieciową na świecie. Weźmy na początek kwestie dostępnych w programie map. Tych jest około 30 i wszystkie znacznie przewyższają swymi rozmiarami tereny, które oferuje BF: VIETNAM. Jak chwalą się twórcy, przygotowane przez nich wycinki terenu liczą około 50 kilometrów kwadratowych.



W średniej wielkości śmigłowcu mieści się 10 rosluch. Mogą gdzieś polecieć i to miejsce spacyfikować

Jednakże owe gigantyczne rozmiary poziomów niosą ze sobą pewne ryzyko – czasami w grze bywa pustawo.

Z drugiej strony jednak – w przypadku, gdy JOINT OPERATIONS rozgrywany jest tak jak należy, jego olbrzymie tereny robią niewiarygodne wrażenie. Pisząc, że rzeczony tytuł należy do największych w swojej klasie, miałem także na myśli ilość użytkowników mogących partycypować w danej partii. Stu pięćdziesięciu, amigo. To daje około siedemdziesięciu osób na 25 kilometrów kwadratowych i jedną stronę konfliktu. Tak zatem powtórzę – w przypadku, gdy JOINT OPERATIONS rozgrywany jest tak jak należy, jego olbrzymie tereny robią wprost niewiarygodne wrażenie. Bierziesz

udział w masowych szturmach, z losko-tem przelatują ci nad głową eskadry śmigłowców, a z nieba leje się ogień. Na jednej mapie toczą się czasem i trzy niezależne od siebie bitwy, głośniki trzeszczą od kolejnych komunikatów radiowych, dookoła ciebie giną i odradzają się tłumy żądnych krwi zabijaków.

## UTYSKIWANIA (remix)

I wszystko byłoby ekstra, gdy nie fakt, że zginąć jest tutaj łatwiej aniżeli się odrodzić. Bez kitu – na respawn zdarzy ci się poczekać nawet i dłuższą chwilę, podczas gdy śmierć następuje z reguły tak szybko, że nie wiesz w ogóle, skąd po ciebie przyszła. Sądę, że na ten stan rzeczy składają się dwa niezwykle istotne elementy. Przede wszystkim, model zniszczeń dla każdego z uczestników zabawy został przygotowany nadzwyczaj brutalnie – jedno trafienie to zwykle śmierć pewniejsza od podatków. I to bez różnicy, czy oberwałeś między oczy, czy w mały palec u lewej stopy. Drugim ze wspomnianych elementów jest faworyzowanie przez grę profe-

brzmia jakoś tak płasko i nieprzekonująco. Strzelające giwery nie wydają żadnego huku, zaś klakson samochodowy brzmi fatalnie. Także sfera muzyki wypada raczej blado – zwłaszcza jeśli przypomnieć sobie, co można usłyszeć w ostatniej sieciówce sygnowanej przez Electronic Arts. Chociaż to jest, oczywiście, kwestią indywidualnego smaku.

## PODSUMOWANIE

Ocena JOINT OPERATIONS może okazać się dość problematyczna. Nie da się ukryć, że w wielu aspektach rozgrywki liderem wciąż pozostaje BF: VIETNAM. Jednak wiele obecnych w grze patentów – jak choćby gigantyczne rozmiary map – skłania do kibicowania teamowi Novalogic. Poza tym, w programie drzemie niesamowity potencjał. To się po prostu czuje.

Tak czy inaczej, dla nas, graczy, nie mogło stać się lepiej. Na rynek trafiła gra, która sama w sobie nie jest może doskonała, ale sygnalizuje możliwość wprowadzenia nowych, ciekawszych rozwiązań. Gdyby tylko nie umierało się tutaj tak często... W każdym razie jedno jest pewne – kolejne pokolenie sieciowych strzelanin zapowiada się bardzo, ale to bardzo ciekawie.

## Garść faktów

Oto drobne podsumowanie JOINT OPERATIONS:

- Kilkość dużych map do grania. Jak utrzymują autorzy, przeciętny plac boju ma około 50 kilometrów kwadratowych.
- 5 klas postaci do wyboru. Ponadto całkiem sporo skinów dla modeli. Z kolejnymi patchami ich ilość wzrasta.
- 35, a w praktyce zastanawiająco niewiele rodzajów broni.
- Około 30 pojazdów, wśród których znajdziesz transportery piechoty, jeepy, ciężarówki, a także różne typy łodzi i śmigłowców (w tym: wersje transportowe). No i żadnych czuigów ani myśliwców...
- Zmiana pór dnia i nocy.
- Poszaleć można w trybach: CO-OP, Team DM, Team King of the Hill oraz Advance & Secure, polegający na konieczności zdobywania kolejnych checkpointów i jednoczesnym bronienu tych już zajętych.

sji snajpera. Słaba tolerancja ołowiu przez żołnierzy to jedna sprawa, ale brak drżenia rąk u dobrze ukrytego snajpera to już delikatne przecięcie. Mam nadzieję, że te kwestie zostaną w jakiś sposób dopracowane. Nie mam nic przeciwko realizmowi, ale skoro już developerzy decydują się na taki realizm, powinni także wprowadzić pozostałe realistyczne utrudnienia.

A skoro już o potknięciach mowa, kilka cierpkich słów należy się ekipie dźwiękowców, którzy mogli ze swojej pracy wywiązać się znacznie lepiej. Choć na szczęście nie bardzo tragicznie, to jednak dźwięki często

## Joint Operations: Typhoon Rising

Strzelanina sieciowa

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 256 MB RAM,  
1.5 GB HDD

\* Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* Novalogic / Cenega Polska

\* <http://www.jointopsthegame.com/>

150 graczy jednocześnie, niezła grafika, olbrzymie mapy...

Czasem trochę pustawo, małe niedoróbki

**Grafika** 5  
**Dźwięk** 4  
**Fajda** 5

Stan do walki z prawdziwymi przeciwnikami i za smaku czegoś nie samowitego świat na sieciówce!

5

cena 149.90



I znowu możemy układać wierszyk: „skandaliczna cena – jak u LEM-a”. W dodatku gra ssie jak pompa

# TRUE CRIME

**T**o miała być genialna gra. Pękła, w do-wiskowa, świetnie napisana i przemy-ślana w każdym calu. Nie szczędzono więc na nią grosza i polerowano tak, jak poleruje się wystawne amerykańskie gabloty w meksykańskich myjniach nieopodal granicy. Najlepsi programiści grzebali po nocach w kodzie, dorzucając kolejne poprawki i wzbogacając przedstawiony świat. Gwiazdy muzyki oddały swe głosy na rzecz soundtracku, a znani aktorzy wystąpili w pierwszoplanowych rolach. Nikt nie miał wątpliwości, że szykuje się prawdziwy pogromca VICE CITY. I co? I nic! Na PS 2 TRUE CRIME nie zawiodł, choć oczywiście nie dorównał dziełu RockStar. Na pececie zawiodł jednak na niemalże całej linii!

## Trzeba sklepać tę mafię!

Nicholas Kang, główny bohater gry, przez kilka lat służył w policji. Prał po mordach bandytów, strzelał do największych oszołomów w Los Angeles i rozbijał w proch włoskich i latynoskich banditos. Został jednak zwolniony w nagrodę za błyskotliwe wyczyny. Szef powiedział, że cnoć szanuje go i ceni za doskonałe wyniki prowadzonych śledztw, to jednak brutalnych metod działań nie może zaaprobować.

Pozbawiony pracy Nick poczuł się obywatel em drugiej kategorii. Próbowal sprzedawać hot-dogi na stadionie Avengersów, sprzątał w taniej, hotelowej restauracji i jeździł dużą ciężarówką na zlecenie. Byłby zapil się na śmierć, gdyby jego policyjnej skuteczności nie zauważono. W efekcie zgłosiła się po niego Elite Operations Division, specjalna komórka rządowa walcząca z przestępczością zorganizowaną. **Bohater wrócił do roboty i znowu dostał pozwolenie na broń. Z nieukrywana radością wpakował dwie lufy do kabury, a odznakę włożył do kieszeni.** Tak przygotowany wyszedł na miasto. Znowu czuł się bogiem LA. Sprawiedliwym rozjemcą, który za złe karze, a za dobre bynajmniej nie wynagradza.

Filmowa fabuła TRUE CRIME rozpoczyna się od szybkiej i efektownej akcji, by później wciągnąć gracza w nieco rozbuchaną, lecz interesującą

Główny bohater myśli, że jest Nickiem Payne. Niestety, nie jest aż tak mądry.

intrygę. Na planie pojawiają się mafie azjatycka i rosyjska, znika ojciec Kanga (też policjant) a trup ściele się gęsto. Jednak największą zaletą gry jest podział na misje i ich pełna interaktywność.

## Skutki picia wódki

Gracz jeździ po mieście i słucha klamek muzy. Z policyjnego radia dobiegają go coraz to nowe meldunki o zgłoszonych przestępstwach. W każdej chwili Kang może zarzucić koguta na dach i dać po garach, by jako pierwszy dokonać aresztowania. To znakomity, budujący atmosferę pomysł. Tym bardziej, że główna nitka scenariusza rozwija się dość chaotycznie, choć nieliniowo. Poszczególne zadania mają zróżnicowany poziom trudności i przypominają te z VICE CITY. Zdarza się, że gracz ściga porywaczy, po czym robi im z gęby jesień oświecenia. Czasem to jego ścigają, miotając kule bądź demolując samochód. Jedyne sensowne rozwiązanie sprowadza się wówczas do dociskania pedału gazu i umiejętnego wchodzenia w ostre zakręty. Przestępców można na szczęście zgubić!

W czasie wykonywania misji scenariuszowych Kang nieraz wyskakuje z bryki i na własnych no-

gach przemierza okolicę. Biega z pistoletem, karabinem bądź odebraną trzaskuprom strzel-bą. Zabawa przypomina wówczas MAXA PAYNE. Akcja zwalnia podczas „Matryksa”, zaś podczas dzurawia ściany, wazony, skrzy-nie, butelki, szklanki rozpadają się w zwo-nionym tempie, ciała wrogów przeszywają kolejne majestatyczne szubujące kule. Istne pandemonium, prime time, ekstazyjna kumacja policyjnego snów! Nawet gorzej wypadają bijatyki, kiedy to w ruch dą pięści i kopyta. Nick, z pochodzenia Azjata, leje się doskonale i robi takie saita i wymachy, że człowiek drży co chwila o przyszłość jego potomstwa. W krytycznych sytuacjach bohater strzela w trybie snajperskim i potrafi jedną kulą powalić każdego drania.

**Co ciekawe, każda z misji dość ściśle wiąże się z następną, a skutki przedsięwziętych działań widoczne są do końca zabawy.**

W TRUE CRIME nie ma bowiem zadań od oza-py całkowicie pobocznych i dorzuconych na siłę. Twoje działania zawsze przynoszą skutki powodujące dalszy rozwój fabuły. Wystarczy choć raz odpuszc, darować komuś życie, zło-

wać się bądź skiepsić sprawę, by odczuć później bolesne efekty zaniechania. Kiedy indziej niepotrzebne po-ciągnięcie za cyngiel utrudni dobrnięcie do końca.

**Otwarta konstrukcja sce-nariusza pozwoliła autorom TRUE CRIME przygotować kilka potężnych zwrotów akcji i trzy równoległe zakończenia.**

Sprawiła też, że nawet za piątym „przejściem” gra prezentuje się równie atrakcyjnie co za pierwszym (jeśli nie liczyć uduwnionej końcówki). Zaraz, zaraz, napi-sałem atrakcyjnie? Czy aby na pewno?

## Kto daje ciała...

No właśnie. Nie na pewno. Całkowicie spie-przono i tak słabe konsolowe sterowanie, z konieczności zastępując wygodny pad kombinacją klawiatury i myszki. Postacie poru-szają się niemrawo, reagują na polecenia z opóźnieniem i wydają się nie słuchać gra-cza. Strzelanie przypomina niekiedy zapa-sy w wersji full frontal, zaś samochody (które można zmieniać i naprawiać) za-chowują się jak bobsleje. Koszmar! Z konsol TRUE CRIME zapożyczył też







Oto samodzielny dodatek do BLITZKRIEG. Wracamy na pola bitewne II wojny światowej!

# BLITZKRIEG

## HORYZONT W OGNIU

kiej Wojny. Czekają cię jednak nie tylko bitwy z terenów Afryki Północnej (z którymi Rommel się kojarzy), ale również

obrona Włoch przed aliancką ofensywą czy obrona Normandii. To zresztą nie wszystko. Oprócz kampanii Rommla, weźmiesz udział w ośmiu pojedynczych misjach, których akcja toczy się między innymi na Dalekim Wschodzie czy też za kręgiem polarnym.

**W HORYZONIE W OGNIU** dysponujesz oryginalnym sprzętem z czasów II wojny światowej. Dotyczy to zarówno artylerii, pojazdów pancernych czy samolotów, jak również pojazdów wsparcia, a więc np. ciężarówek. W porównaniu z podstawową grą otrzymujesz dodatkowo aż 50 jednostek, w tym słynne japońskie myśliwce Zero. Plusem gry jest względny realizm bitew. Musisz solidnie zastanowić się, jakie dobrać siły, by przeprowadzić skuteczny atak, a ogromna rola przypada zwiadowcom oraz artylerii. Ci pierwsi są w stanie rozpoznać, gdzie kryje się wróg, natomiast artyleria przygotowuje teren pod natarcie czołgów oraz piechoty. Bardzo sympatycznym pomysłem jest możliwość korzystania ze sprzętu wroga (np. przejmowanie jego porzuconych dział), a także

dokonywanie pewnych modernizacji. Dla ciebie, jako głównodowodzącego, przygotowano również specjalną niespodziankę – **będziesz oceniany w zależności od tego, jakie wyniki osiągniesz w trakcie trwania misji: czy narażesz żołnierzy na duże straty, czy skutecznie wyeliminujesz wroga itp.** Jednak BLITZKRIEG: HwO oczywiście nie sprowadza się do prostej siekaniny. Misje są zróżnicowane, a ich cele obejmują skuteczne prze-

nowatego RTS'a (bo nikt nie stworzył jeszcze satysfakcjonującej Sztucznej Inteligencji w tego typu grach) nie wydaje mi się dobrym pomysłem. Zmuszanie gracza do zarządzania każdym aspektem rozgrywki w niezwykle ograniczonym czasie jest po prostu frustrujące. Jasne, można powiedzieć, że generał na polu bitwy też nie może zażyczyć sobie przejścia na walkę turową, ale on ma oficerów, planistów, sztabowców i nie wszystkie decyzje musi podejmować sam. Poza tym **kolejną Sztuczna Inteligencja (zarówno w zarządzaniu wojskami wroga, jak i własnymi) oraz brak**

**wprowadzenia trzeciego wymiaru nie zachęcają mnie do polecenia tego programu.** No, jeśli ktoś jest fanatykiem tego typu gier, to welcome, ale w innym wypadku lepiej dać sobie spokój. Poza tym ja wolę orki, ogry i trolla, a marszałek Rommel nie wiedzieć czemu nie chciał ich powołać do hitlerowskiej armii...

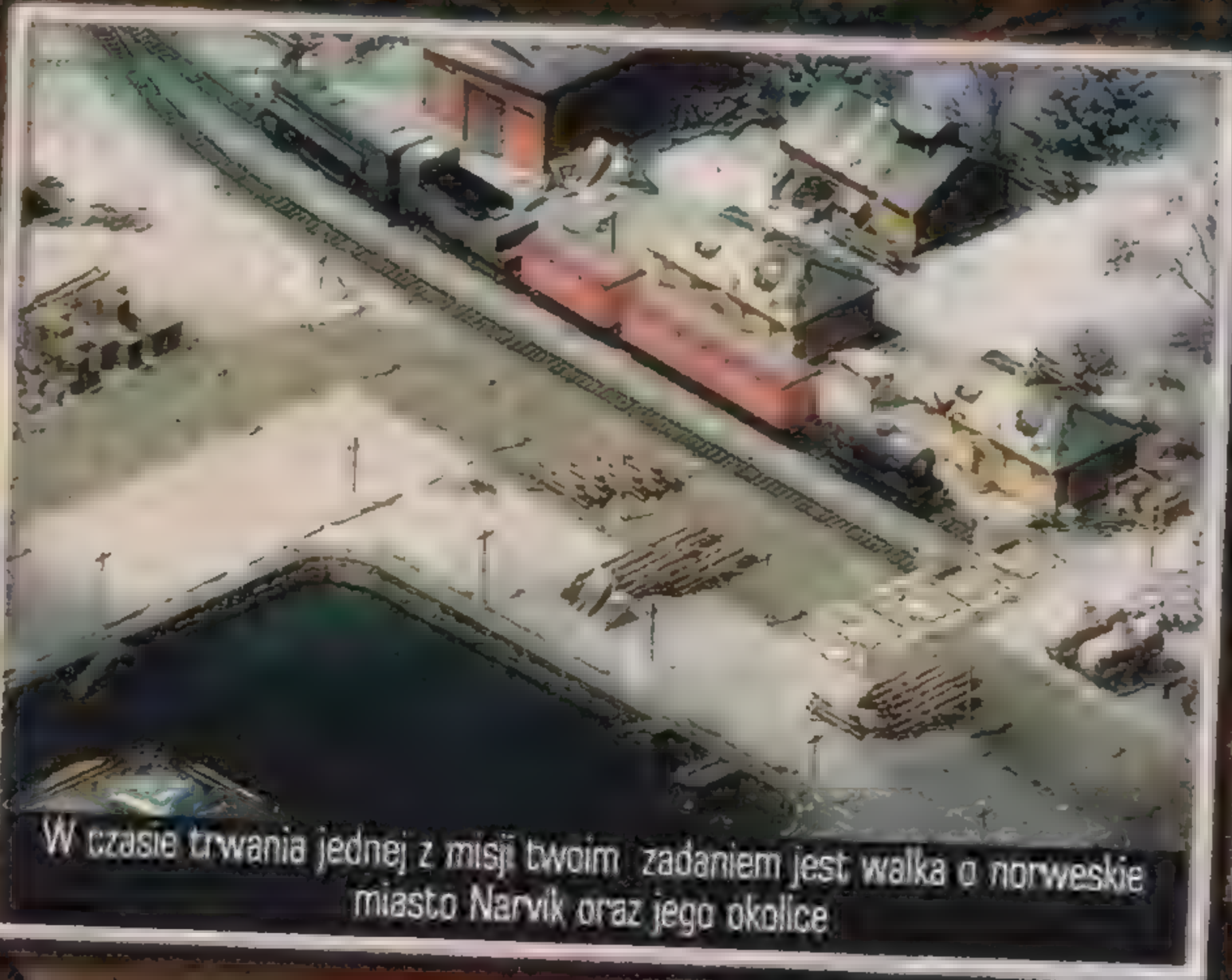


prowadzenie natarcia, zabezpieczenie ewakuacji, przeprowadzenie ofensywy czy też obronę własnych linii przed natarciem.

Do gier typu BLITZKRIEG trzeba mieć serce, zapal oraz mnóstwo cierpliwości. Ja – doceniając pracę autorów – szczerze przyznam, że nie miałem ani jednego, ani drugiego, ani trzeciego. Przedstawianie wielkich, strategicznie złożonych kampanii w postaci z założenia dur-

**J**esteś przyzwyczajony do tego, by budować bazy, wznosić fortyfikacje, zbierać surowce, a potem wysyłać swych żołnierzy fala za falą na umocnienia wroga? Jeśli tak, zaspokoj o tego typu schematach! BLITZKRIEG: HORYZONT W OGNIU to wojenna gra taktyczna, w której musisz wykazać się umiejętnościami dowódczymi, a taktyki rodem z sowieckiej szkoły marszałka Żukowa (wysyłał pierwszą armię na pole minowe, a druga już przejechała tutaj nie zadziałając). Z bardzo prostej przyczyny: żołnierze w tym wypadku są towarem deficytowym i jeśli będziesz szafował ich życiem, daleko nie zajdziesz. Oczywiście w czasie trwania misji zdarzy się, że będą na ciebie czekać odwody, ale to jedyne wsparcie, jakiego możesz się spodziewać.

Przed tobą wyzwanie w postaci kampanii marszałka Rommla, uważanego (niektórzy twierdzą, że niesłusznie) za jednego z czołowych dowódców w czasie trwania Wiel-



W czasie trwania jednej z misji twoim zadaniem jest walka o norweskie miasto Narvik oraz jego okolice



W kampanii BLITZKRIEG: HwO zamieniasz się w szczerą pustyni. Krzyknij „Heil Hitler” po zdobyciu Tobruku!

### Blitzkrieg: HwO

Taktyczna

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor PIII 1.6 GHz,  
128 MB RAM, 1.5 GB HDD

\* Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* CDV / Cenega Polska

\* <http://www.blitzkrieg.com>

Historyczne jednostki,  
historyczne kampanie,  
niezła grafika

Dość skomplikowane  
kierowanie wojskami,  
stara SI

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

4

4

Ten dodatek to samodzielny produkt, ale jak poprzednik jest grą tylko dla fanatyków II wojny światowej

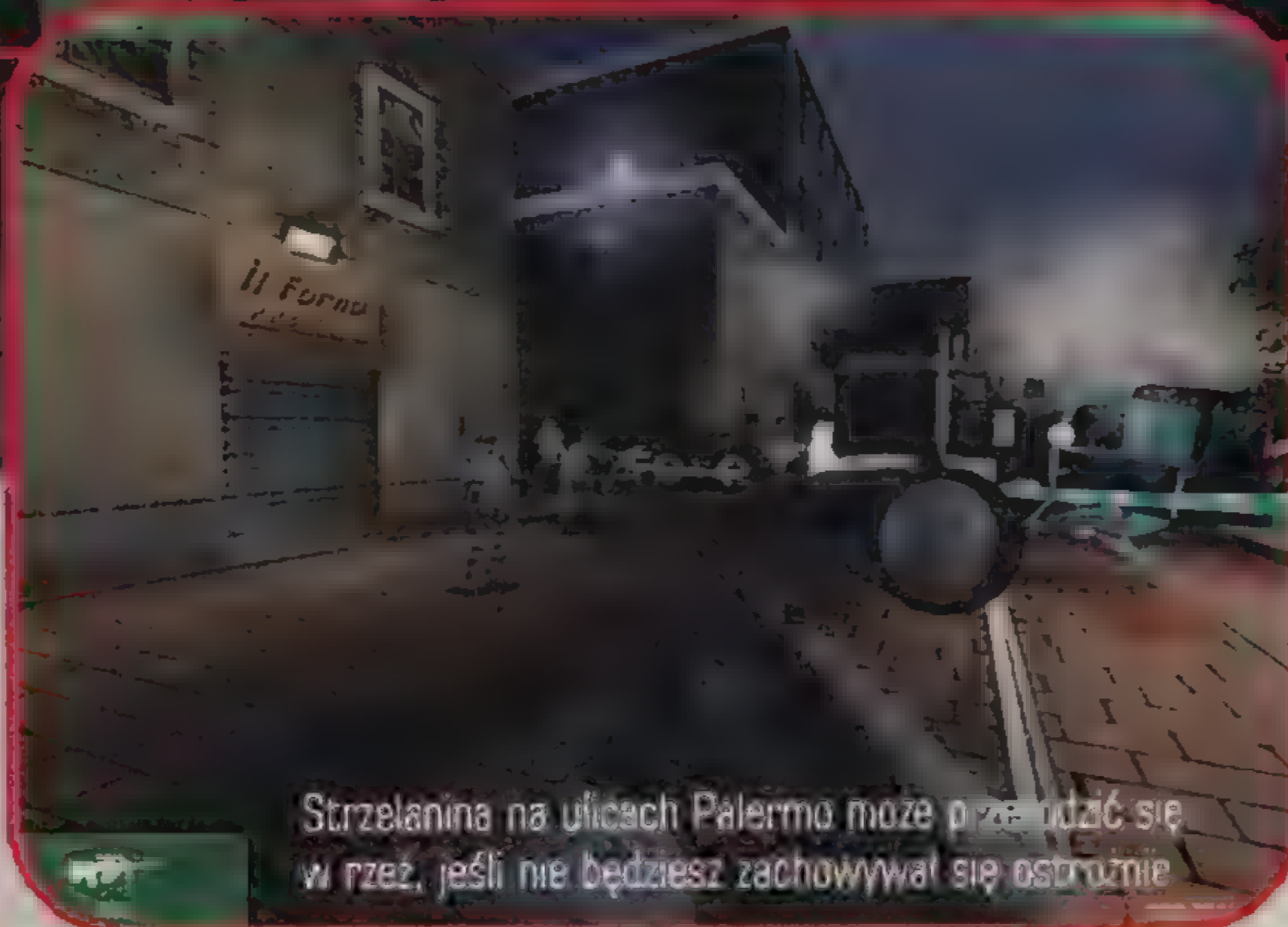


# Tom Clancy's RAINBOW SIX RAVEN SHIELD ATHENA SWORD

Międzynarodowemu terroryzmowi  
mówimy stanowcze NIE. Tylko  
który to już raz? Chyba nikt nie  
pamięta dobrych, bezpiecznych dni...

**M**ilioniści skrajnie realistycznej serii gier akcji RAINBOW SIX otrzymują właśnie nową porcję misji do wykonania. Podobnie jak w przypadku poprzednich rozszerzeń, opisywany dodatek to nie tylko nowe wyzwania, którym należy sprostać. Gracze znajdą tu szereg dodatkowych map do gry sieciowej, kilka nowych trybów zabawy, a także zestaw giwer, z których jeszcze nie mieli okazji nikogo zastrzelić.

ATHENA SWORD jest dziełem włoskiego oddziału firmy Ubi Soft. Piszę o tym dlatego, że jedną z bardziej wyrazistych cech dodatku jest jego „śródziemnomorski” charakter. Od razu uprzedzam – nie chodzi tu bynajmniej o to, że twój oddział antyterrorystyczny będzie przez całą grę byczył się na plaży, sącząc wymyślne drinki z parasolkami. Treścią tytułu wciąż pozostaje walka z wszelkiej maści szumowinami, ale... Ale może do rzeczy. Podczas kolejnych misji odwiedzisz szereg miejscowości, które możesz kojarzyć z wakacyjnych wyjazdów albo telewizji. Na początek czeka cię walka w mediolańskim muzeum sztuki i na ulicach Palermo, następnie odwiedzisz najeżoną pułapkami i snajperami starówkę Dubrownika, zabijesz tłum terrorystów w wytwornym hotelu w Monte Carlo,



Strzelanina na ulicach Palermo może przebiegać się w rzeź, jeśli nie będziesz zachowywał się ostrożnie

wreszcie weźmiesz udział w zapierających dech w piersiach strzelaninach w labiryncie ateńskich uliczek. Łącznie czeka na ciebie osiem misji.

Olbryzim atutem gry jest wygląd poziomów, które odwiedzasz podczas trwania misji – takie rejony jak Ateny czy Dubrownik toną wręcz w południowym słońcu, zaś mediolańskie muzeum poraża precyzją w odwzorowaniu poszczególnych dzieł sztuki. Zresztą nie tylko misje kampanii są fajne i efektowne. W ATHENA SWORD znalazło się także pięć nowych mapek do trybu gry sieciowej. Zaś trzy lokacje, które pamiętasz z poprzednich edycji RS, przeszły generalny remont oraz pelen lifting.

Tradycyjnie też, jak na add-on do RAINBOW SIX przystało, pakiet misji i dodatków został okraszony kilkudziesięcioma kilogramami nowych środków exterminacji. Wśród nowinek można natrafić na takie cuda jak powalający pistolet 93R (posiada magazynek o trzykrotnie większej pojemności niż inne bro-

nie tej klasy), karabinki SM4 CQB, GCKA4, Ots-14 Groza, strzelba M1014, karabin snajperski SL8-2 czy wreszcie lekki karabin maszynowy o jakże wymownej nazwie M240G. Tym samym, liczba broni dostępnych w najnowszej edycji RAINBOW SIX zbliżyła się do pięćdziesiątki.

Wspominałem już o nowych mapach do gry sieciowej. Z myślą o tym rodzaju rozgrywki przygotowano pięć nowych trybów zabawy. O ile trudno jest mówić o jakiejś nowej jakości, można liczyć na dobrą zabawę. Wśród nowych rodzajów rozgrywki znalazł się m.in. Adversarial Terrorist Hunt – zwycięża ta drużyna, która zabiła, przepraszam, zneutralizowała większą liczbę terrorystów, a także wykosiła drużynę przeciwną. Ciekawy jest także tryb Capture The Enemy, w którym nie zabijasz przeciwnika, ale skuwasz go kajdankami. Chodzi o to, aby unieruchomić wszystkich oponentów. Natomiast ci gracze, którzy nie zostali złapani, mogą próbować odbić swoich towarzyszy z rąk przeciwników.

Z pozostałych atrakcji pozostaje wymienić tryby Scattered Hunt (taki sam jak Adversarial Terrorist Hunt, ale spawn pointy graczy są porzucane po całej mapie), Countdown (tradycyjne misje, podczas których obowiązuje limit czasu) oraz Kamikaze (całkowite szaleństwo z udziałem bomb i zdalnie sterowanych zapalników).

ATHENA SWORD jest pozycją obowiązkową dla fanów serii RS. Myśl to może mało odkrywcza, ale właśnie ci ludzie powinni być wniebowzięci. Nieco gorzej wygląda to w przy-

padku zwykłych „zjadaczy chleba”, których pakiet nowych misji do RAINBOW SIX nie przekona. Wręcz przeciwnie – śmiertelnie poważne podejście autorów do „zabawy” oraz zerowa tolerancja błędów zadziałają raczej odstręczająco. No, ale elitarne oddziały antyterrorystyczne to przecież dość hermetyczny temat.



## Rainbow Six: Athena...

Akcja

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1.2 GHz  
128 MB RAM, 3 GB HDD

\* Gra na platformy: PC  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* Ubi Soft / Cenega Polska  
\* [www.raven-shield.com/athenasword.php](http://www.raven-shield.com/athenasword.php)

Nowe misje, poprawiona grafika, nowe mapy oraz broń

Sztuczna Inteligencja powinna zostać opracowana od nowa

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

4

4

Pakiet nowych misji o nazwie ATHENA SWORD nie powala na kolana, ale trzyma wysoki poziom





Dziki Zachód nigdy nie był  
lubiany przez producentów gier.  
A szkoda, bo to niezły temat...

# The Westerner

Dziki Zachód to przede  
wszystkim piękne kobiety. Tylko  
gdzie się wszystkie podziały?

**W** zamierzchłych czasach, bo lat temu 7 czy 8, na rynku ukazała się niepozorna gra pt. TRZY CZASZKI TOLTEKÓW. Dzieło hiszpańskich programistów niespodziewanie zdobyło sporą popularność, a bohater gry, łajdakowaty kowboj Fenimore Fillmore, zdobył sympatię graczy. I pewnie na tym skończyłaby się historia – gdyby nie wydany właśnie THE WESTERNER, który opowiada o dalszych przygodach głupawego kowboja. Wyrośnięci gracze o sentymentalnych ciagotkach mogą rozdziawić usta w szerokim uśmiechu! A i młodszy nie powinni kwiczeć, bo sequel jest całkiem fajną przygodówką.

Zrządzeniem losu nasz bohater trafia na farmę niejakiego Joe'go Banistera. Pech chce, że rzeczonyego jegomościa

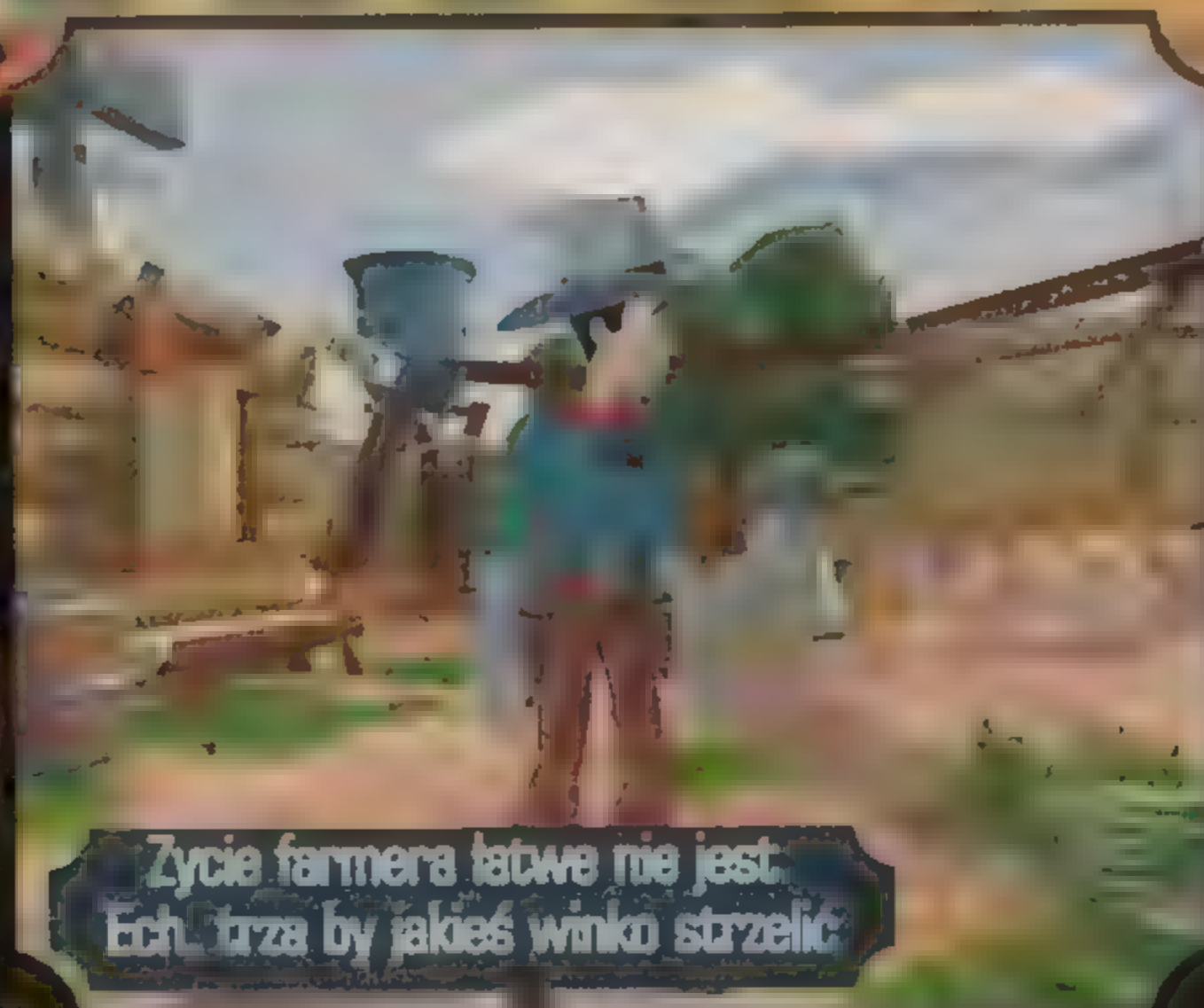
zabija. Wiedza, że właśnie trójka zbiorów z propozycją odpienia jego nieruchomości bądź puszczenia jej z dymem. Niewiele myśląc i jeszcze mniej rozumiejąc, Fenimore przegania bandytów i wbija się na kolejkę do państwa Banisterów, aby po chwili zaliczyć zgon (uczulenie na karczochy). Naza jutrz bohater, z braku lepszych

opcji, postanawia pomóc biednym farmerom w nierównej walce z Bardzo-Złym-Hodowcą-Krów, Starekiem. Mimochodem poznaje jeszcze miłość swojego życia – i oto cała historyjka. Stanowi ona doskonały pretekst do rozwiązania szeregu mniej lub bardziej (z reguły mniej) ambitnych łamigłówek i przeczesania wzduż i wszerz malej miejsciny, wraz z przyległymi do niej lokacjami. W sumie do zwiedzenia dostajesz całkiem sporo miejscówek, z miasteczkiem bowiem sąsiadują dwie farmy, szkoła, jaskinia i posiadłość Stareka.

Zabawa, jak w klasycznej przygodówce, sprowadza się do przeszukiwania kolejnych lokacji i używania znalezionych przedmiotów w innych miejscach. Za pomocą myszki można wskazać interesujący przedmiot i przyrzuć mu się z bliska bądź użyć lub spróbować zabrać w celu późniejszego wykorzystania. Zagadki nie są trudne, dzięki czemu gra nie staje się irytująca. Niestety nie będzie również wyzwaniem, szczególnie dla wprawionego szaradzysty.

Zaletą TRZECICH CZASZEK TOLTEKÓW był humor, dzięki któremu czas spędzany z grą upływał wyjątkowo szybko. Tu jest podobnie, a przynajmniej miało być. Część gagów jest raczej denna, choć zdarzają się autentycznie zabawne momenty. Ale może to tylko ja jestem ponury smutas... Pewnie jest za to, że ludzie odpowiedzialni za lokalizację tego tytułu premii za swoją pracę nie dostaną. Niektóre żarty zostały ewidentnie spalone, często też brak im językowej spójności. Kwestie zostały przedłużone bez specjalnej fantazji, przez co dialogi brzmią czasem potwornie sztywno. Na szczęście nie jest to regułą, ale niektóre wpadki kłują w oczy.

Zgodnie z obowiązującymi trendami, Fenimore hasa teraz po całkowicie trójwymiarowym środowisku. I wygląda to całkiem do rzeczy. Animacja postaci również nie zawodzi, szczególnie w dość częstych przerywni-



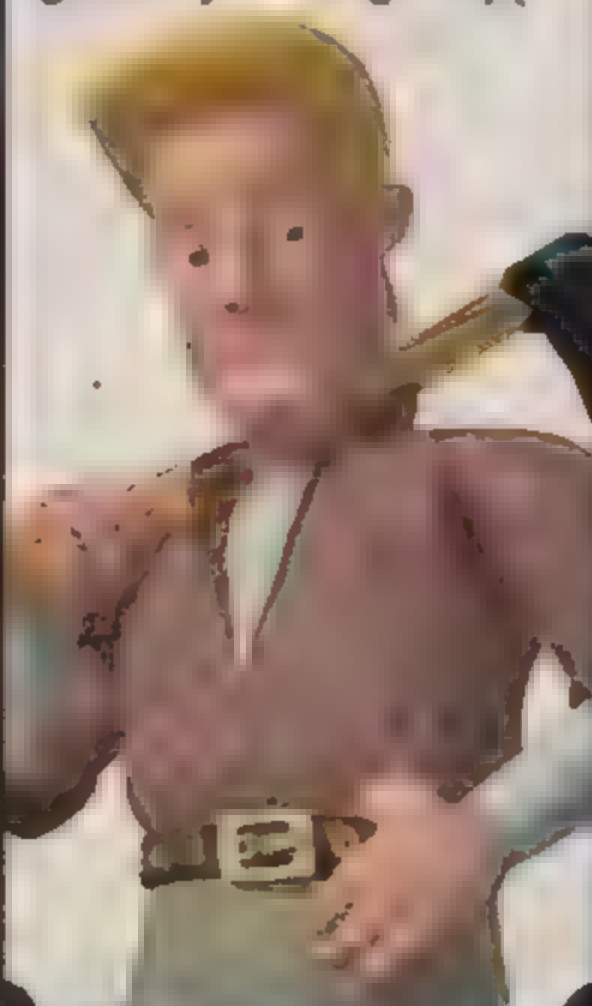
Zycie farmera łatwe nie jest.  
Ech, trza by jakieś wino strzelić.

kach. Podczas cut-scenek wyśmienicie spisyje się kamera, która co i rusz serwuje najazdy czy ciekawe ujęcia. Sprawia to kapitalne wrażenie, nadaje grafice filmowej głębi i mocno upodabnia grę do komputerowo animowanej bajki. Tym bardziej, że i mimika głównych postaci wypada świetnie.

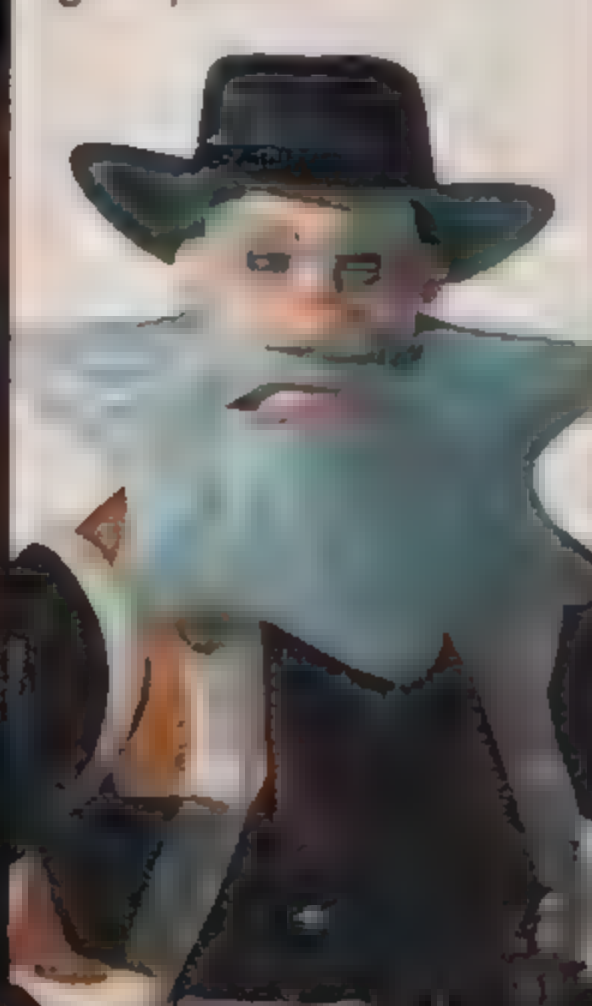
Ilustrujący grę dźwięk nie powala może na kolana, ale przyzwicie komponuje się z resztą. Muzyka potrafi chwilami znudzić, ale źle nie jest.

Nowe przygody Fenimore'a Fillmore'a to w gruncie rzeczy pozycja prosta i niewymagająca od gracza wielkiego wysiłku intelektualnego. Jednak mimo nieco nużącego zawiązania akcji, pogrywa się naprawdę miło. Sympatyczni bohaterowie, ładna oprawa, zawsze coś do roboty... THE WESTERNER jest grą odpuszczającą, dobrą dla starszych i młodszych. Trzeba się tylko „rozegrać”. Starsi gracze, którzy pamiętają część pierwszą, powinni zaznajomić się z kontynuacją, a i młodszy adept przygodówek mogą nastawić się na kilka godzin beztrudnej zabawy.

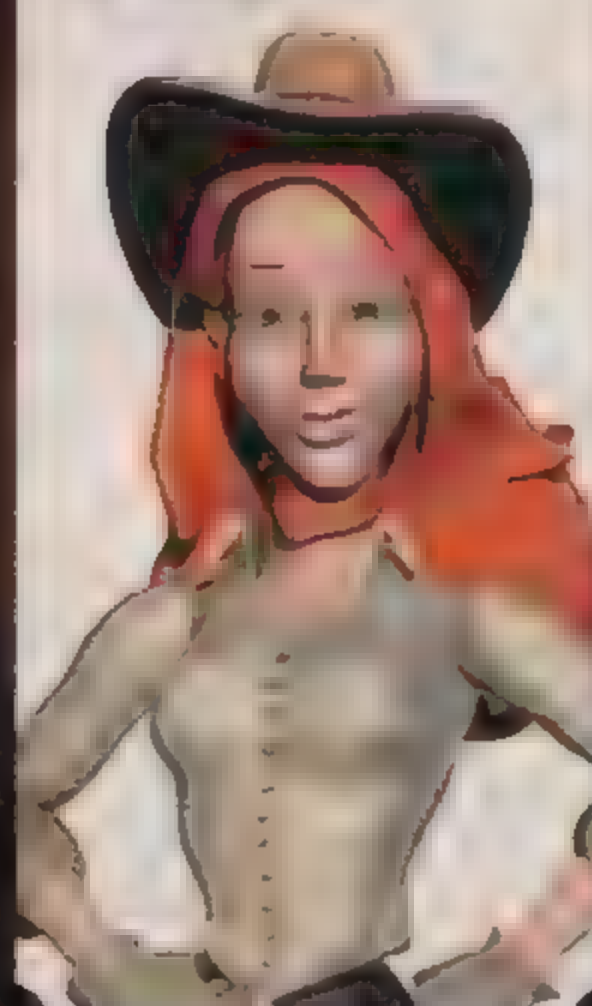
Znajomy Fillmore'a, uprawia karczochy. Wiór i pastuch. Nie grzeszy inteligencją



Starek, lokalny burak i władca bydła. Śmierdzi i nie goli pach



Siostrzenica Stareka, uczy w miejscowej szkole. Ukochała Fillmore'a



Szeryf – owaniak i burak. Aż się prosi o plombę



Fenimore Fillmore  
The Westerner

Przewodnik

Wymagania sprzętowe:  
Procesor 133 MHz  
128 MB RAM, 1 GB HDD

cenę  
99.90

Gra na platformy: PC  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Revitronec Cenega

www.revitronec.com/games/western

Wszystkie funkcje gry  
zostały przetestowane

Wszystkie funkcje gry  
zostały przetestowane

Grafika  
Dźwięk  
Fajda

5 4 4

Nieskomplikowana i sympatyczna przygodówka dla starszych i młodszych. Potrafi wciągnąć na parę godzin...







## Szturm na zamek

Obrona zamków w wykonaniu komputera to dość żalony spektakl. Wszystkie wojska zawsze gromadzą się w okolicach bramy i tam na ciebie czekają. Wystarczy podciągnąć nechiny, oblężnicze na tyły warowni, by w spokoju rozbić jej mury. Ale i pomocą drabin jest całkowicie niebezpieczny. Kiedy tylko słyszysz, że wojska przeciwnika są blisko, musisz się spieszyć, by nie stracić czasu. W przeciwnym razie twoja armia zostanie zniszczona.



Z ramki po lewej stronie dowiesz się, jakie umiejętności mają twoi wasale



# LORDS OF THE REALM III

**L**ORDS OF THE REALM III to kontynuacja doskonałej serii gier strategicznych stworzonych przez programistów firmy SIERRA. Nowa odsłona przynosi szereg udoskołań technicznych oraz zmian w kluczowych elementach rozgrywki.

W LotR3 (nie mylić z LORD OF THE RINGS) wcielasz się we władzę jednego z hrabstw walczących o koronę. Gra składa się z 4 kampanii rozgrywających się w całej średniowiecznej Europie: począwszy od Irlandii, przez Anglię, Francję, Normandię, ziemie niemieckie, kończąc na krajach skandynawskich. Wydarzenia historyczne z lat 1000-1400 AD posłużyły za podstawę fabuły LotR3, jednak całość niewiele ma wspólnego z faktami historycznymi. Zgodnie z zasadami z poprzednich części serii w grze nie uświadczysz nawet odrobiny magii.

### Pa, pa, turówko!

Rozgrywka w trybie turowym, do którego przyzwyczaili nas twórcy LotR, przeszła radykalną metamorfozę. Teraz gra toczy się w czasie rzeczywistym. Biorąc pod uwagę, iż tytuły z gatunku RTS rzadko kiedy kładą nacisk na strategię, posunięcie to wydaje się mocno kontrowersyjne. Nie należy jednak narzekać, dopóki samemu nie przetestuje się nowych rozwiązań w warunkach bojowych.



## LotR3, czyli o tym, jak rozwiązanie dobre zostało zamienione na „lepsiejsze”

Jako władca zajmujesz się sprawami dotyczącymi królestwa jedynie w skali makro. Nie musisz samemu doglądać produkcji żywności czy zajmować się rozwojem miast. Twoim zadaniem jest prowadzenie polityki międzynarodowej, w razie potrzeby wojen, obsadzanie kluczowych stanowisk oraz podejmowanie najważniejszych decyzji gospodarczych. Całą mozolną robotę odwalają za ciebie wasale. Dzielią się oni na 4 gru-

py: chłopstwo, mieszczaństwo, kler oraz rycerstwo. Pierwsi odpowiedzialni są za uprawę roli i hodowlę bydła, czyli produkcję żywności niezbędnej do wyżywienia armii. Mieszczaństwo zajmuje się handlem, a co za tym idzie podatkami, które wpływają do skarbcza. Kler nadaje sens życiu poddanych, motywując ich do wydajniejszej pracy. Rycerstwo zaś odpowiedzialne jest za bezpieczeństwo królestwa.

### Tempo, głupku, tempo

W praktyce w LotR3 brakuje odrobiny zdrowego rozsądku. Niezależnie od tego, co aktualnie robisz – obserwujesz własne tereny, przydzielasz regiony wasalom lub studiujesz wzajemne relacje pomiędzy królestwami – czas będzie nieubłaganie płynął. W efekcie gra zmusza do ciągłego obserwowania głównej mapy oraz śledzenia ruchów wojsk przeciwnika – automatycznie marginalizując inne elementy rozgrywki. W ten sposób łatwo przegapić kluczowe wydarzenia na arenie międzynarodowej – jak propozycje pokoju czy sojuszu. Aż dziw, że nikt nie

ostrzega króla przed konsekwencjami zignorowania takich ogromnie ważnych akcji!

Sterowani przez komputer przeciwnicy swoją beznadziejną inteligencją – a właściwie jej brak – nadrobią zdolnością obsługi wielu armii jednocześnie. Wygląda to tak, iż zamiast stawić ci czoła w poważnej bitwie, starają się wdernąć garstką wojaków w głąb królestwa jedynie po to, by niszczyć regiony rolnicze, kościoły oraz słabo bronione miasta. Autorzy nie przewidzieli, że konnica nie tylko podczas bitwy porusza się szybciej niż opancerzeni piechurzy... Jeśli przegapisz jeden wrogi oddział, może on dokonać gigantycznego spustoszenia w całym kraju, gdyż nie będziesz mógł go w żaden sposób dogonić. Porażka.

Bardzo dziwny wydał mi się również fakt, iż w LotR3 nie da się zdobywać nowych terytoriów, przesuwając w ten sposób granicę. Jedy-nym sposobem poszerzenia swoich wpływów jest podbicie wrogiej stolicy – wtedy otrzymujesz wszystkie ziemie podbitego, eliminując go całkowicie z gry.

### Kim i czym powalczysz

LotR3 oferuje ponad 20 rodzajów wojsk i 6 typów machin oblężniczych. Oddziały zaczynają się od uzbrojonych w widły bojaźliwych wieśniaków, następnie mamy kuszników, łuczników, piechotę, rycerzy, pikinierów, górali i wreszcie ciężką kawalerię. Wszystkie jednostki mają



swoje mocne i słabe strony, jednak ogólna zasada mówi, że im większa armia, tym większe szanse na zwycięstwo. Wśród machin oblężniczych można wyróżnić: katapulty, wieże, tarany, balisty i pocziwe drabiny. LotR3 nie jest różnorodna, jednak ilość oddziałów zapewni przyjemną zabawę na poziomie władcy.

System walki nie wymaga od gracza osobistego udziału w rozgrywce. Dowodzenie możesz pozostawić swoim rycerzom. Ma to jedną wadę – odbywa się dość powoli. W czasie kiedy komputer rozegra jedną potyczkę, samemu można „obrobić” trzy albo cztery. Ponieważ rywale uwielbiają korzystać z dużej liczby niewielkich armii, będą skutecznie powstrzymywać twoje główne siły przed marszem na ich stolicę.

### Miary sukcesu

Obok powierzchni kontrolowanych ziem istnieją trzy mierniki twoich rządów. Mowa tutaj o poziomie chrześcijaństwa, szlachectwa i honoru. Pierwszy z nich przedstawia kontakty z Kościołem oraz głębokość wiary w królestwie. Chrześcijaństwo możesz podnosić, przydzielając księżom oraz biskupom miejsce pod budowę kościołów czy katedr. Uznanie papieża zaskarbiasz sobie także, prowadząc krucjaty przeciwko niewiernym. Oczywiście, chrześcijaństwo można również tracić – najprościej poprzez prowadzenie nieuzasadnionych wojen oraz plądrowanie czy też burze-

nie budynków sakralnych. Utrzymywanie dobrych kontaktów z Kościołem przyciąga do królestwa wykształconych wasalów oraz daje możliwość rozpoczęcia jakiejś „słusznej” wojny.

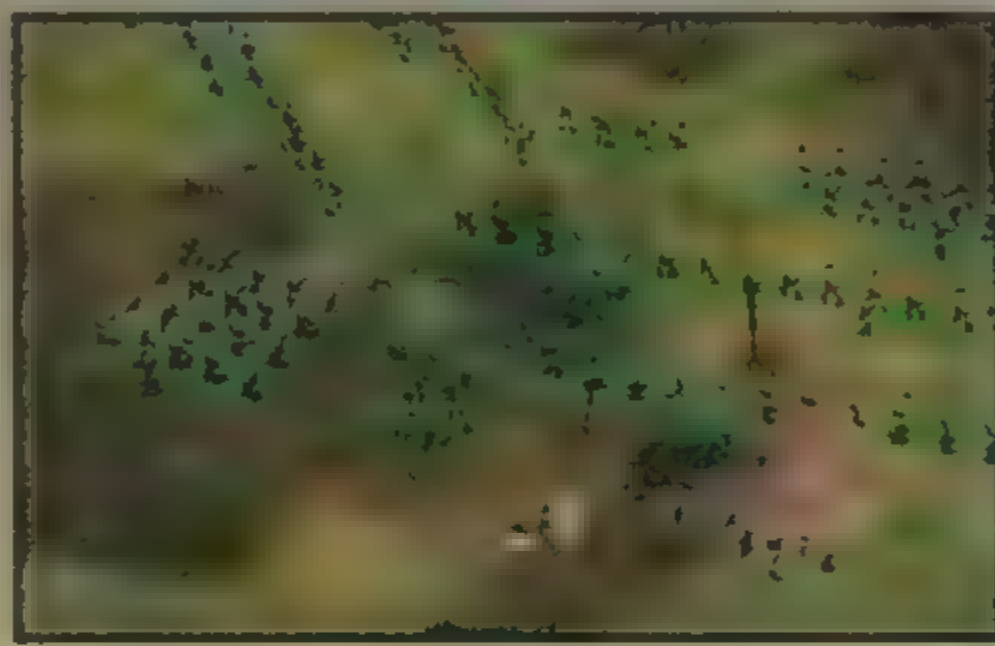
Szlachectwo wpływa na kontakty z twoimi rycerzami. Wzrasta, kiedy wygrywasz bitwy, podbijasz regiony, płacisz okup czy też zostajesz koronowany na króla. Spada zaś, gdy posługujesz się najemnikami zamiast własnymi rycerzami, przegrywasz potyczki, nie wykupujesz poddanych, celowo atakujesz uciekające oddziały wroga oraz kiedy twoi rycerze zbiegną z pola bitwy. Szlachectwo decyduje o zdolnościach rycerzy gotowych przyłączyć się do ciebie, poziomie i szybkości odnawiania się ich morale oraz prędkości uzupełniania oddziałów.

Honor ma niebagatelny wpływ na szlachtę, mieszczaństwo oraz najemników – im wyższy, tym więcej poddanych będzie do ciebie lgnęło, niższe będą koszty bu-

dowy zamków oraz wynajmu armii. Honor można zwiększać poprzez respektowanie sojuszków, uwalnianie pojmanych rycerzy w zamian za okup, prowadzenie aktywnej dyplomacji oraz korzystanie z usług najemników. Honor tracisz, dokonując egzekucji wrogich rycerzy, łamiąc

## Osobisty wkład w przebieg bitwy

Jeśli w czasie bitwy zdecydujesz się osobiście zaangażować w dowodzenie, dostaniesz do dyspozycji wachlarz opcji. Możesz wtedy: przyciągnąć do siebie oddziały, rozkazać im atakować, cofnąć się, a także użyć specjalnych umiejętności. Jedną z nich jest „Władca wojny”, która pozwala na chwilę zwiększyć siłę i szybkość oddziałów. Inna to „Władca śmierci”, która pozwala na chwilę zwiększyć siłę i szybkość oddziałów. Trzecią jest „Władca ognia”, która pozwala na chwilę zwiększyć siłę i szybkość oddziałów. Czwartą jest „Władca lodu”, która pozwala na chwilę zwiększyć siłę i szybkość oddziałów. Piątą jest „Władca powietrza”, która pozwala na chwilę zwiększyć siłę i szybkość oddziałów. Szóstą jest „Władca ziemi”, która pozwala na chwilę zwiększyć siłę i szybkość oddziałów. Siódmą jest „Władca wody”, która pozwala na chwilę zwiększyć siłę i szybkość oddziałów. Ósmą jest „Władca światła”, która pozwala na chwilę zwiększyć siłę i szybkość oddziałów. Dziewiątą jest „Władca ciemności”, która pozwala na chwilę zwiększyć siłę i szybkość oddziałów. Ostatnią jest „Władca wszystkiego”, która pozwala na chwilę zwiększyć siłę i szybkość oddziałów.



Niebiescy nie zdążyli w pełni uformować szyków, jednak rozniosą wroga dzięki przewadze liczebnej



Bitewny chaos, widać jednak, że jeden z oddziałów wroga postanowił pojsć sobie do domu i zrelaksować się przy coca coli

uzgodnione traktaty oraz pałac miasta i zamki. Samouczek zawarty w grze wyjaśnia wszelkie sprawy związane z posługiwaniem się interfejsem, sposobami poruszania się jednostek oraz podstawową mechaniką gry. Niestety, autorzy w ogóle nie wspomnieli o kluczowych zależnościach pomiędzy różnymi elementami rozgrywki. Jak uzupełnić straty w jednostkach? W jaki sposób buduje się maszyny oblężnicze? Na

czym polega rozszerzanie granic własnego królestwa? Aby znaleźć odpowiedzi na takie pytania, musisz sięgnąć do instrukcji. Tylko że gry na miarę XXI wieku nie powinny zmuszać do korzystania z przetworzonej celulozy – czyli papierowej książeczki.

### A może Sieć?

Czas potrzebny na ukończenie 15 misji dostępnych w LotR3 to kilkanaście godzin. Jeśli jednak w ciągu pierwszych kilkunastu minut rozgrywki nie zdobyłeś wyraźnej przewagi, to znak, że coś robisz źle. Doświadczeni stratedzy schrupią wszystkie kampanie w LotR3 na śniadanie. Na obiad polecam tryb Multiplayer w sosie LAN oraz Internet, gdzie jednocześnie może zmierzyć się maksymalnie 8 osób. **Rozgrywka wieloosobowa to mocna strona programu.** Przygotowano również edytor średniowiecznych warowni. Po zaprojektowaniu i zapisaniu własnej budowli możesz ją wybudować w trakcie gry – smaczny podwieczorek. Niestety, twórcy LotR3 całkowicie zapomnieli o kolacji. Z ochotą spróbowałbym swoich sił przeciwko całej Europie...

Niska ocena LotR3 wynika głównie z miernego zastosowania trybu czasu rzeczywistego oraz słabutkiej SI. Oba elementy, podstawa dobrej gry strategicznej, w tym wypadku kompletnie zawiodły. LotR3 może okazać się bardzo przyjemną rozrywką w Sieci, jednak pojedynczego gracza na dłużej nie skusi.

## Jak zdobyć zamek bez oblegania jego murów



1 Rok 1072 AD. Zamek Abernethy. Król William z Normandii atakuje króla Malkolma za Szkocji



2 Malkolm wysyła wojska, które mają zniechęcić Normanów do ataku



3 William zrecznie wyrzyna w pień szkockie wojska. Jedynie garstka konnicy zdołała uciec



4 Normanowie starają się rozbić mury zamku Szkotów, pozostając poza zasięgiem wrogich strzał



5 Bezdennie głupi Malkolm postanawia wyprowadzić całe wojsko z zamku i atakować kolejno szeregi Williama



6 Normañska konnica zwycięsko kończy bitwę. Zamek został zdobyty bez zbliżania się do niego – walka toczyła się na otwartym polu

## Lords of the Realm III

Strategia / RTS

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1.5 GHz,  
256 MB RAM, 850 MB HDD

\* Gra na platformy: PC  
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

\* Sierra / Nicolas Games  
\* <http://www.lords3.com/>

Przyzwolona: oprawa graficzna i dźwiękowa, wciągający Multiplayer  
Si na poziomie idoty, płytka system walk, krótkie kampanie

Oczekiwany od lat LotR3 nie sprawdził się w nowych warunkach – gra kryje w sobie liczne błędy

4 4 3

3+

99.00



# THE SUFFERING

Podobał ci się MANHUNT?  
Nadszedł czas sprawdzić  
THE SUFFERING...

**Z**adziwiające, jak niewiele zmieniło się w komputerowych horrorach od czasu pierwszego RESIDENT EVIL. Podstawowymi rekwizytami autorów przerażających opowieści wciąż pozostają ciemność, krew na ścianach i czające się w mroku maskary (no pewnie, bo kto by się tego bał?). Jak już można się domyslić, THE SUFFERING zrealizowany został właśnie w tej konwencji. Nie sposób jednak odmówić autorom gry fantazji... Jeśli tylko spojrzeć na tytuł pod kątem prezentowanej makabry!

## Feel the funk

Bohaterem THE SUFFERING jest niejaki Torque – śniady dryblas, którego poznajemy w momencie, gdy oczekuje na wyrok śmierci w znajdującym się na wyspie Carnate więzieniu Abbott State Penitentiary. Torque jest oskarżony o zabicie żony i dwójki dzieci, lecz nie pamięta, jak to się stało. Fabuła na początku tego nie wyjaśnia, ale też – aby oddać grze sprawiedliwość – na rolę głą retrospekcję brakuje czasu. Zakład poprawczy otrzymuje właśnie irwagę wsolkiego rodzaju sił nieczystych. Już w pierwszych minutach gry w „gościącym” Torque’a więzieniu rozpętuje się prawdziwe piekło. Gasną światła, a z ciemności przybywają krwiożercze bestie, które zabijają wszystko i wszystkich wokół. Jakimś cudem Torque wychodzi z tego bez szwanku i rozpoczyna się zabawa.

Twój zadaniem jest wyprowadzenie bohatera z bałaganu w jednym kawałku, a także odkrycie, jak to naprawdę było z wymordowaniem jego rodziny. Tak się bowiem składa, że tylko i wyłącznie od twoich decyzji podczas gry zależeć będzie, jaką wersję wydarzeń przypomni sobie Torque. THE SUFFERING umożliwia ukończenie fabuły na kilka różnych sposobów, zależnie od stylu gry. Mówiąc krótko, jeżeli podczas zabawy będziesz zachowywał się jak spuszczone z łańcucha bydlę, masz zagwarantowane, że Torque okaże się winnym stawianych mu zarzutów. Możesz jednak doprowadzić do jego rehabilitacji, pomagając więźniom i zachowując się jak typowo pozytywny bohater.

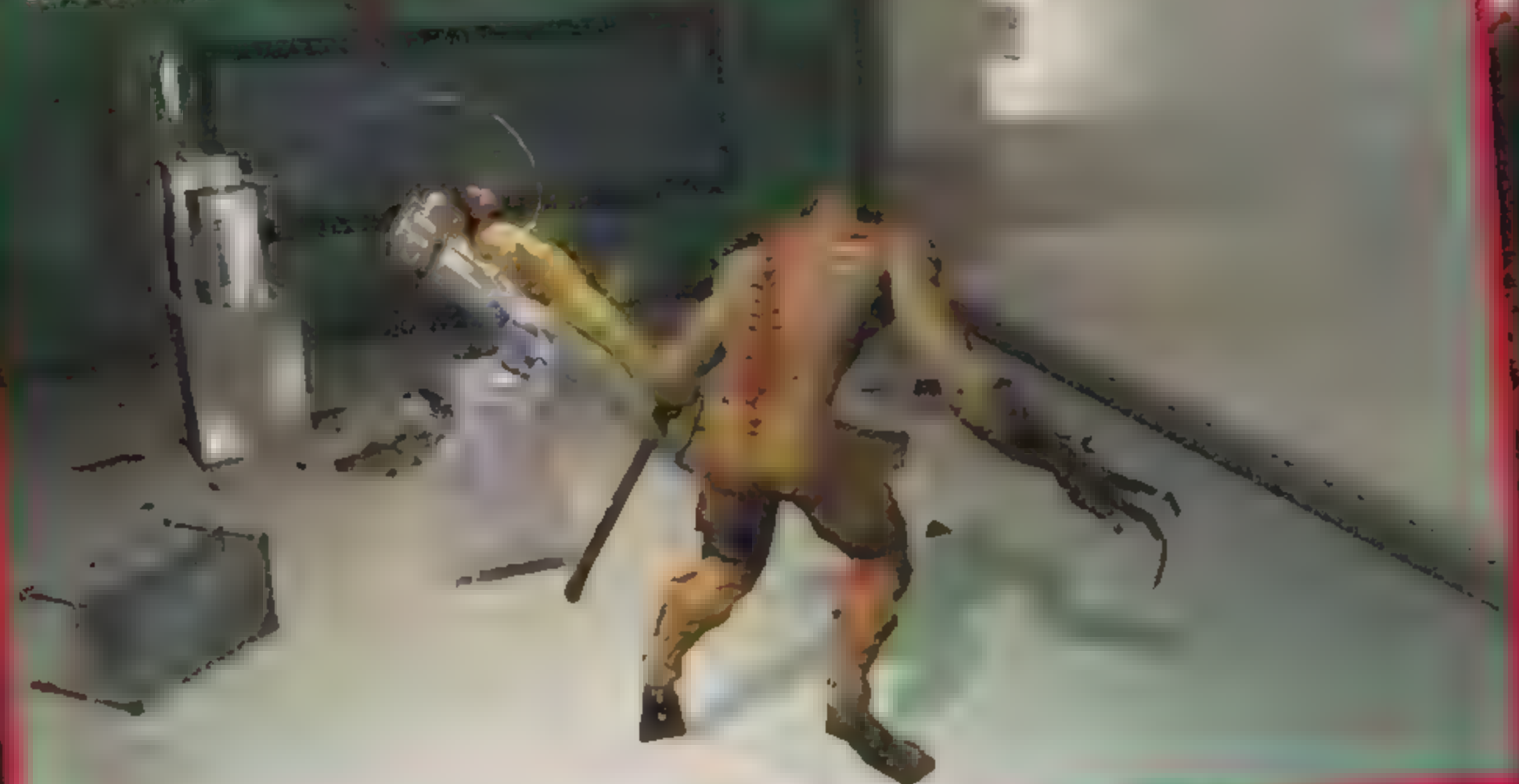
## Abbott State Penitentiary

Jak zostało powiedziane, zwiedzane przez Torque’a więzienie niekoniecznie należy do najprzyjemniejszych miejsc na świecie. W ciemnościach potwory czyhają na kolejne ofiary, za zakrętami odkrywasz zaszlachtowanych ludzi, wciąż słyszysz krzyki potępionych dusz, zaś napotykanie postaci nie są z reguły typami, z którymi w normalnych warunkach chciałbyś spędzać czas. Zresztą

trudno się takiemu stanowi rzeczy dziwić. To więzienie jest przeklęte. Jak można bowiem wyczytać z dokumentów ośrodka, w ciągu ostatnich dwudziestu lat miało tu miejsce sześć rebelii więźniów. Każda rewolta została krwawo stłumiona. Funkcjonujące od 1948 roku więzienie widziało już zresztą nie takie rzeczy – na porządku dziennym są egzekucje w komorach gazowych, na krzesłach elektrycznych lub za pomocą strzykawki z trucizną, częste „niefortunne” wypadki kończące się śmiercią, załamania nerwowe, morderstwa i samobójstwa wśród więźniów.

Zło gromadziło się w murach zakładu tak długo, aż wreszcie coś pękło i... groza wypełza na zewnątrz. Próbuąc znaleźć drogę ucieczki z więzienia, Torque będzie musiał zmierzyć się ze wszystkimi rodzajami potępieńców. Jednym z pierwszych napotkanych wrogów będzie Slayer – pozbawiony głowy stwór, składający się przede wszystkim z bandażu i ostrzy. Stworzenie to jest agresywne i brutalne, nie można mu jednak odmówić pewnego poczucia humoru. Kiedy Slayer poszukuje ofiary, ma w zwyczaju skrobać swoimi brzytwami o ściany. Zapewniam, że po kilku minutach gry nie pomylisz tego dźwięku z żadnym innym. Torque spotka też ofiary plutonów egzekucyjnych – olbrzymie zombie z gniazdami CKM’ów na plecach. Albo ten cały Mainliner – ucieleśnienie ofiar zatrutych zastrzyków. Te małe, pokurzone istoty poruszają się tak, jakby każdy ruch sprawiał im ból. Mają też nieprzyjemny zwyczaj wbijania w swe ofiary strzykawek... Oczywiście to tylko wierzchołek góry lodowej, gdyż w THE SUFFERING natkniesz się jeszcze na wielu innych popaprańców. Swego rodzaju ciekawostką stanowi fakt, że pojawiają się w grze wrogowie nie są jedynie dyżącymi nienawiścią agresorami. W ich kreacjach widoczny jest przepełniający je ból. No, ale przecież zostali zrodzeni z cierpienia...

Gdy miernik agresji Torque’a zostanie wypełniony, zmieni się on w wielką, krwiożerczą bestię.



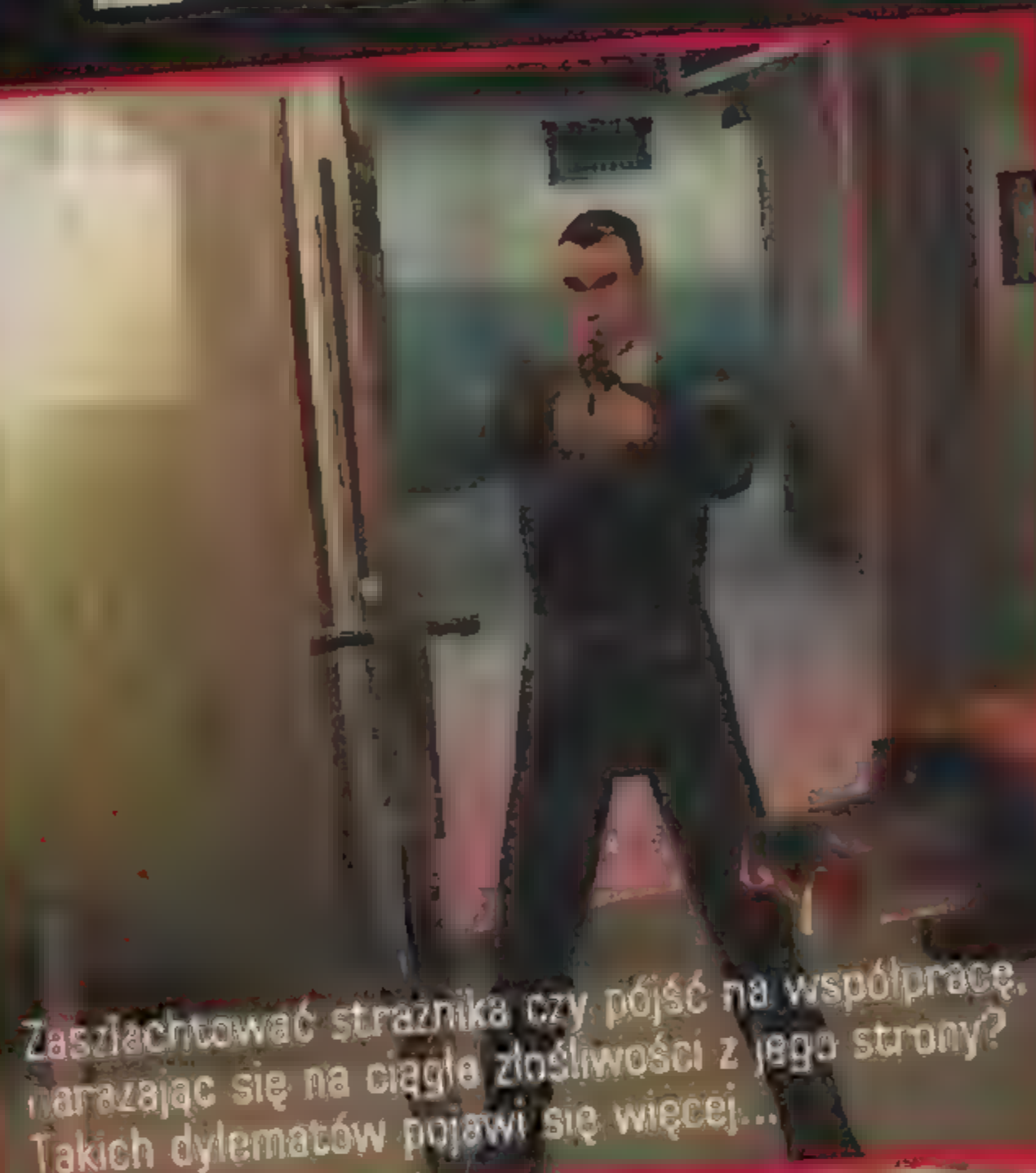


## Dane więźnia

Numer ID: 16229A  
 Wzrost: 175 cm  
 Waga: 81 kg  
 Włosy: ciemne  
 Oczy: ciemne  
 Znaki szczególne: tatuaż na plecach  
 Dzieci: brak  
 Oskarżony o: potrójne zabójstwo I stopnia  
 Skazany: 2 sierpnia br.  
 Egzekucja: zastrzyk z trucizną 15 grudnia  
 Data zwolnienia: ---  
 Stan zdrowia: dobry, skazany ma problemy z kontrolowaniem wybuchów agresji

Stwór o nazwie Slayer to takie chodzące mięso armatnie. Bardzo szybko nauczysz się radzić sobie nawet z dużymi grupami tych istot.

Niektórzy z towarzyszy Torque'a dysponują mocnymi umiejętnościami, mogąca ułatwić ukończenie gry. Dlatego nie bój się wszystkich jak leci!



Zasłachtować strażnika czy pójść na współpracę, narazając się na ciągłe złośliwości z jego strony? Takich dylematów pojawi się więcej...

### God hates us all

Począwszy od pierwszych chwil gry aż do zaskakującego finału THE SUFFERING jest krwawa, mroczna i bardzo, ale to bardzo ponura. Na szczęście jednak, atmosfera rozgrywki nie jest budowana tylko i wyłącznie za pomocą makabry i tryskającej na wszystkie strony krwi. Poza mniej lub bardziej masowym zabijaniem potworów z piekła rodem, czeka cię też trochę główkowania i manipulowania różnymi przełącznikami. Rzadko która zagadka wymaga jednak od gracza abstrakcyjnego myślenia – miazdząca większość wyzwań intelektualnych będzie ograniczać się do znalezienia odpowiedniej wajchy czy pstryczka na ścianie.

Podczas gry Torque znajdzie całkiem sporo uzbrojenia, które pomoże mu przeżyć spotkania z kolejnymi przyjemniaczkami – zacznie się od ostrzonego kawałka stali, potem przyjdzie czas na dwa rewolwery, karabin maszynowy, granaty, strzelby, łaski dynamitu i inne niezabędne środki perswazji. Są one rzeczywiście niezawodne... Kiedy Torque przystępuje do walki, krew i flaki lażą na wszystkie strony. Ale muszę przyznać, że przez całą grę brakowało mi znanego z MAX PAYNE'A bullet-time... Mimo to kolejne starcia wspominał pozytywnie. Zwłaszcza że krew ma wyraźną tendencję do zalewania postaci bohatera. W rezultacie Torque przez większość gry ocieka czerwona posoką. Zresztą, nie tylko wizualna efektywność walk świadczy o ich klasie. Przeciwnicy są całkiem niegłupi i chociaż dość szybko nauczysz się skutecznych

sposobów walki, przynajmniej kilka razy będziesz musiał wrócić do ostatniej zapisanej pozycji. A skoro już przy walkach jesteśmy, projektantom z Midway należą się słowa uznania za wyposażenie więźnia w hurtowe wręcz ilości amunicji. Dzięki temu w THE SUFFERING można bez przeszkód siać dółmiem, gdzie popadnie. Oszczędzanie amunicji w takiej grze miałoby się przecież z celem.

Pozostaje jeszcze kwestia agresji Torque'a. Kiedy miernik jego gniewu zostanie zapełniony, twój bohater zamieni się w tonącego w masie mięśniowej stwora o nieznównanej sile i brutalności. To taki „devil-trigger”, uwalniający destrukcyjny potencjał bohatera THE SUFFERING. O ile alternatywna forma Torque'a potrafi być przydatna, nie sposób wyżyć się wrażenia, że opcja ta została dodana trochę na siłę. Zwłaszcza że często bardziej opłacalne jest... po prostu wystrzelać wrogów z dystansu.

### Dance, sucka, dance

Kilka słów o audio-wizualnej stronie programu. Z całą pewnością THE SUFFERING nie może pochwalić się najlepszą grafiką w historii gier komputerowych. Niektóre tekstury są niepokojąco ohydne, zaś modele postaci można byłoby jeszcze spokojnie podopieczować. To samo tyczy się takich patentów jak płynąca z ust strażnika krew. Gdyby nie odpowiedni kontekst, trudno byłoby się zorientować, że o to właśnie chodzi. Z drugiej strony jednak, mówimy

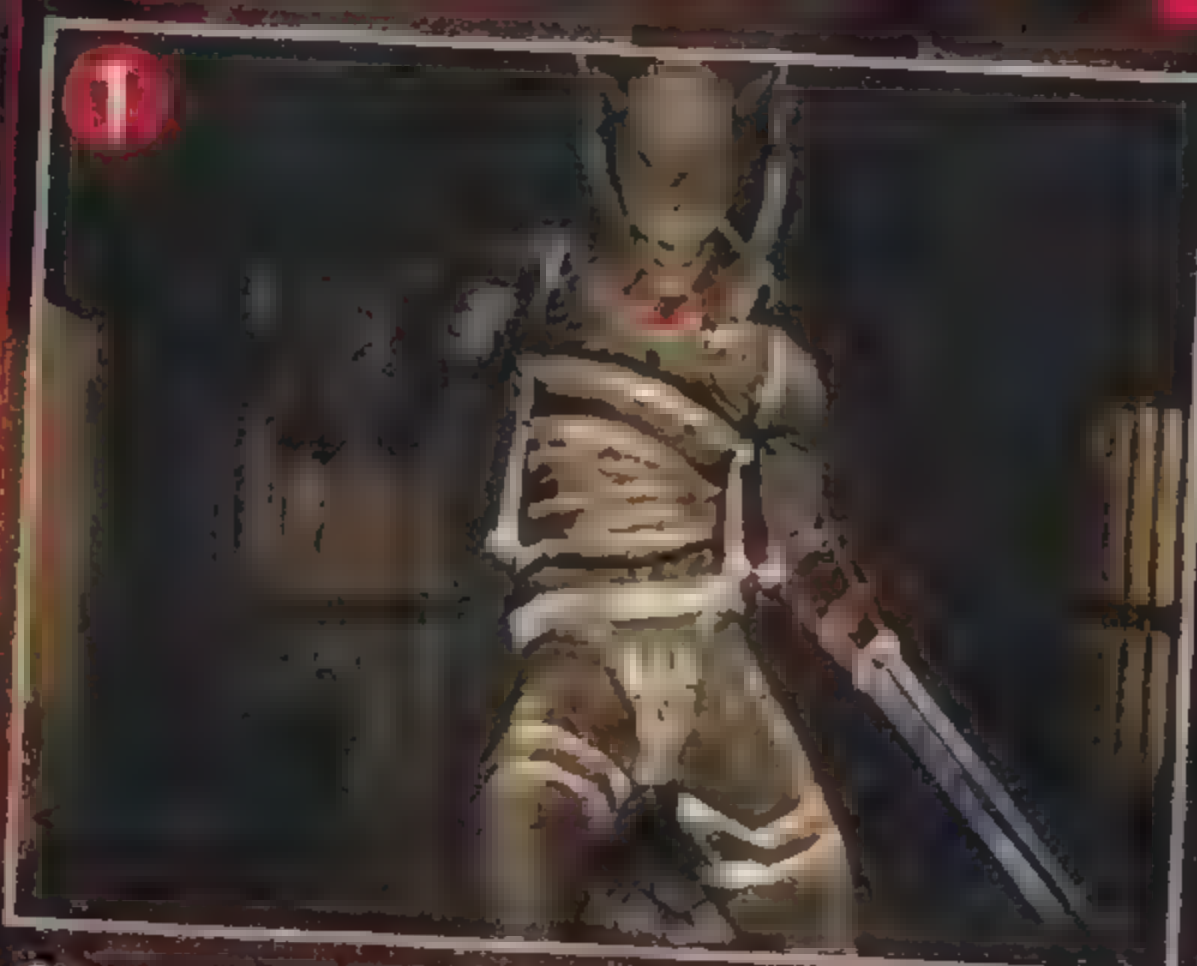
o grze wydawanej na wszystkie „duże” platformy jednocześnie, a to przecież wymaga od sekcji graficznej pewnych kompromisów. Tak naprawdę nie jest też tak, że na SUFFERING patrzy się z obrzydzeniem – stan obecny jest całkowicie do przyjęcia. Zwłaszcza że gra może poszczycić się wspaniałym udźwiękowieniem...

Faktem jest, że to dźwięk stanowi najmocniejszą stronę tego programu. Tam gdzie grafika nie daje już rady, pojawiają się sugestywne ambienty, które – zaufaj człowieku – potrafią przyprowadzić o zawal serca. Huk broni jest rzeczywiście ogłuszający, równie przekonująco wypadają wszelkiego rodzaju syczenia i terkotania polujących na Torque'a bestii. Nie chciałbym przesadzać, ale wydaje mi się, że THE SUFFERING powinien znaleźć się w Sevras jako wzór efektów dźwiękowych dla komputerowego horroru. Wszystko, co w tej grze usłyszysz, będzie jak najbardziej na miejscu – od tak banalnych dźwięków jak kroki po różnych powierzchniach, do rzeczy poruszających, jak wrzaski konającego na krześle elektrycznym nieszczęśnika. Także podkładający głosy aktorzy wykonali robotę popisową. Dawno już nie słyszałem tak przekonujących voice-over'ów.

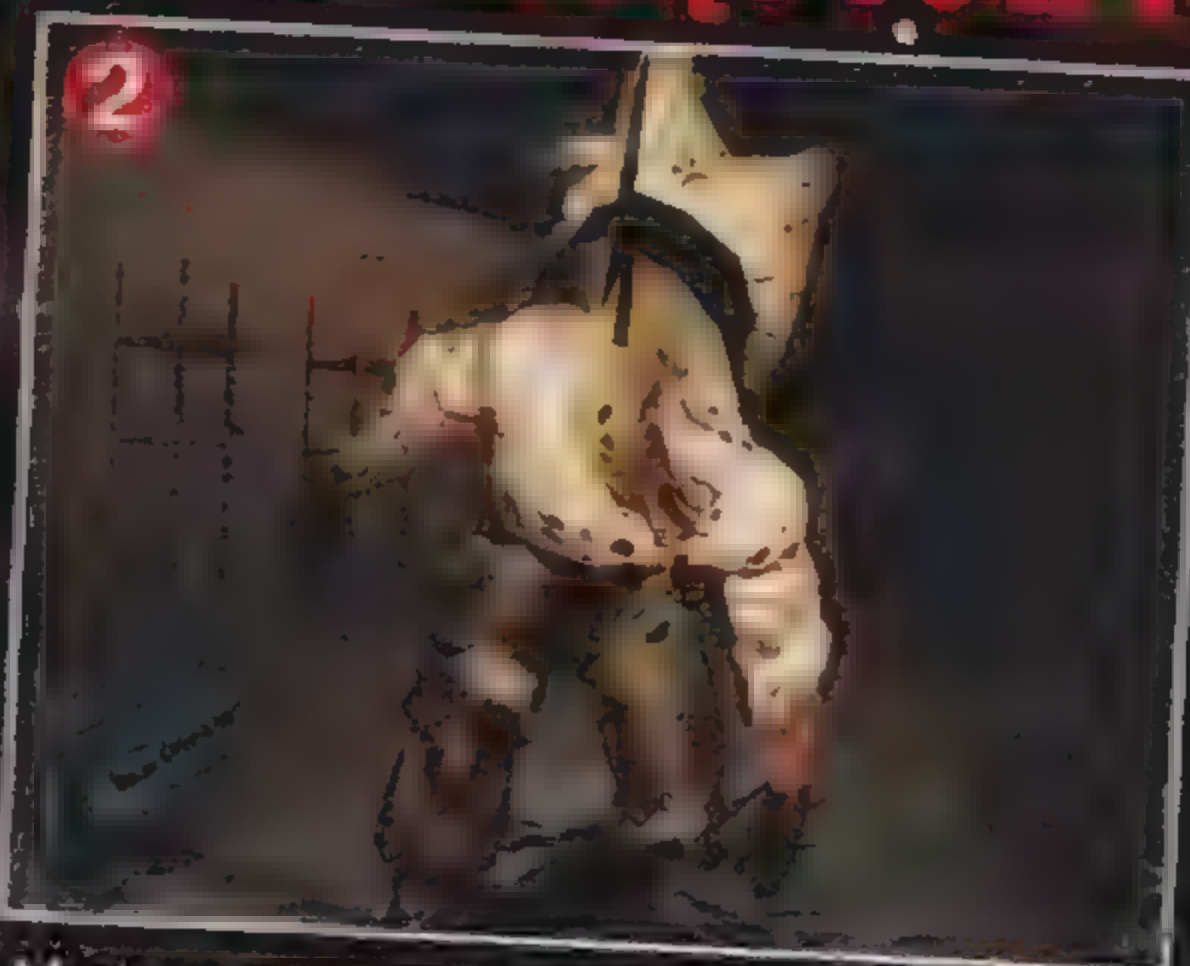
### And the winner is...

Wprawdzie na pierwszy rzut oka THE SUFFERING wygląda raczej biednie, ale przy bliższym poznaniu program zyskuje. Miłośnicy szeroko pojętej makabry będą tą grą zachwyceni. Będzie im się też chciało dobrać do końca ciężkiej i poruszającej niekiedy nieprzyjemne kwestie opowieści. Pozostałych może odrzucić zalewająca oczy krew i krzyki potępionych.

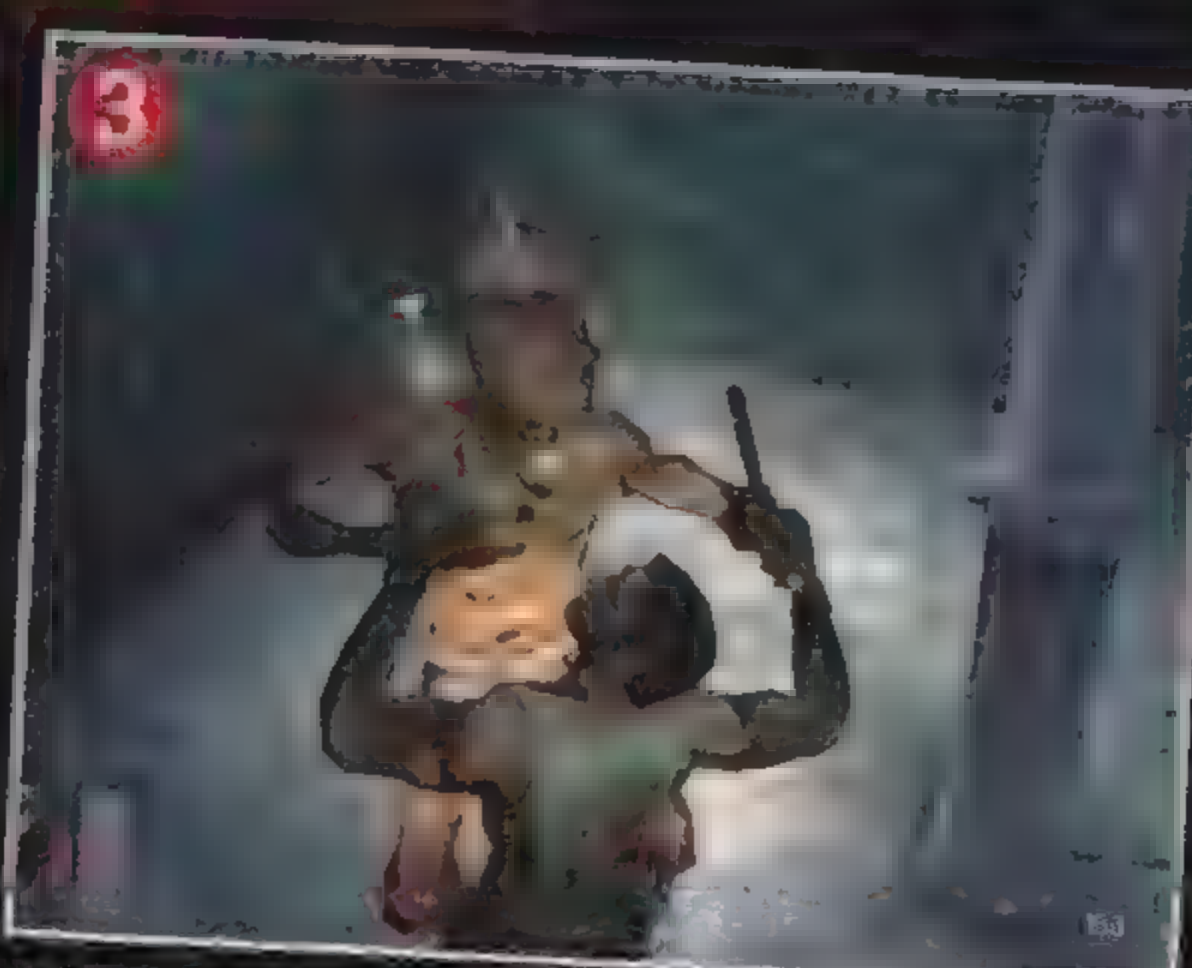
## LISTA POTĘPIONYCH



Slayer jest pierwszą bestią, z jaką przyjdzie ci się w THE SUFFERING zmierzyć. Około dwóch i pół metra wzrostu, duża szybkość oraz odnoża zakończone kosami stanowią argumenty, z którymi należy się liczyć.



Marksman to manifestacja ofiar plutonów egzekucyjnych. Na jego grzbiecie zamontowane zostało gniazdo cekaemów, z którego stwór szyje często i chętnie. Wbrew pozorom, nie jest to najbardziej wymagający przeciwnik, jakiego spotkasz.



Mainliner: Żaloszny, skrzeczący pokurcz mający symbolizować groźbę śmiertelnych zastrzyków – ponoć jednego z bardziej cywilizowanych sposobów zabijania więźniów. Uważaj na niego i nie pozwól, aby kiedykolwiek wskoczył ci na plecy.

### The Suffering

Horror

Wymagania sprzętowe:  
 Procesor: 2 GHz  
 256 MB RAM, 1.5 GB HDD

cena 19.90

Gra na platformy: PC, PS2  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Surreal / Midway / Nova Gra  
<http://www.thesuffering-nova.com>

Wymagania w obsłudze: 16-bitowa karta graficzna, 16-bitowy dźwięk, 16-bitowy system operacyjny

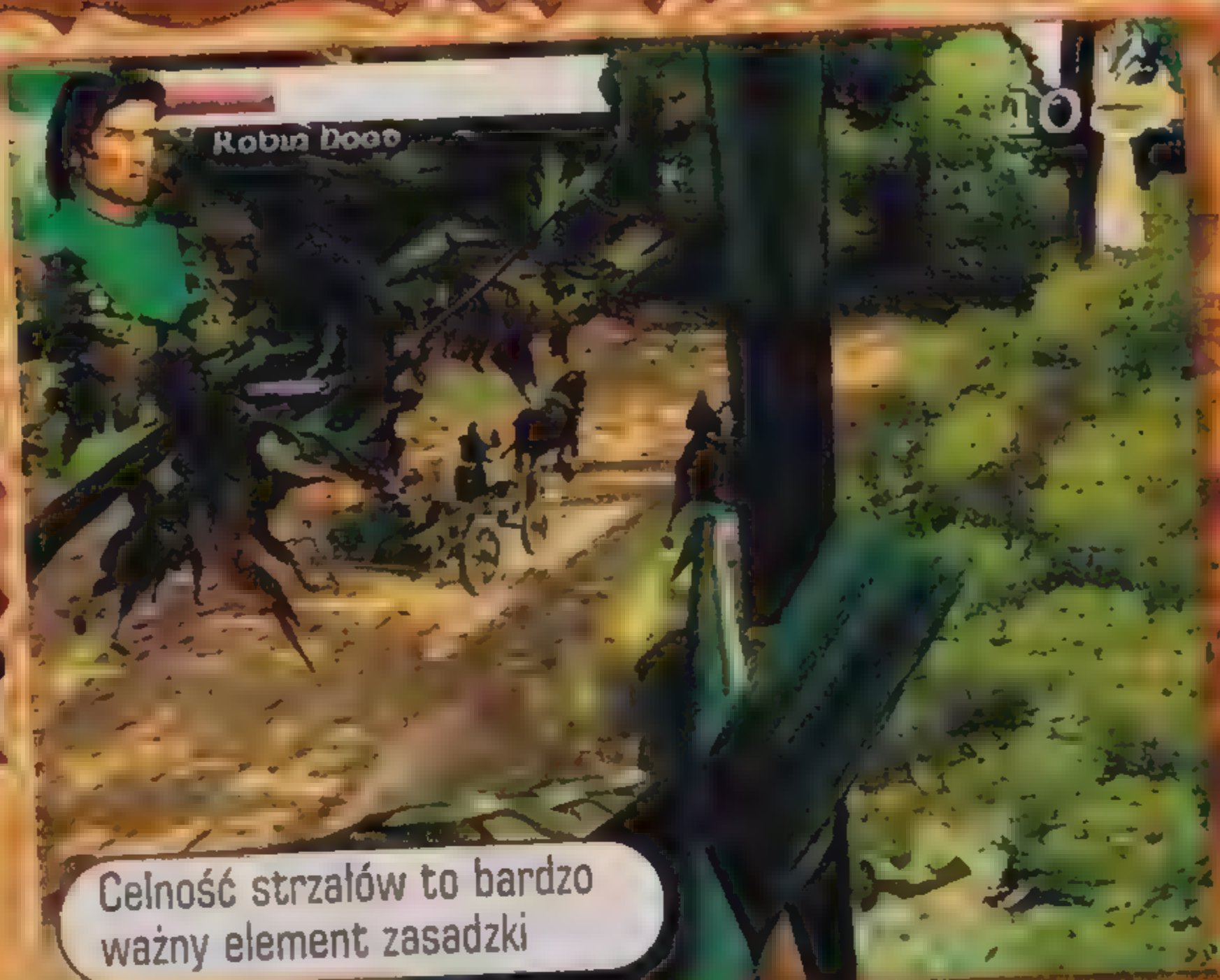
Niezwykle krwawa i straszna produkcja i pograniczny akcja przygry. Ogólnie udany projekt...

Grafika 4- Dźwięk 5+ Frajda 4+



# ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

Kiedy byłem mały, fascynował mnie Robin Hood – tylko dlatego poświęciłem tej grze swój czas



Celność strzałów to bardzo ważny element zasadzki

Zanim zajmiesz się właściwą rozgrywką, musisz przejść przez tutorial, gdzie przeciwnikiem jest szeryf Nottingham. Nauka jest bardzo ważna, szkoda jednak, że niezbędna do gry wiedza podawana jest chwilami przy pomocy słabo zmontowanych filmów instruktażowych.

graficznej jest po prostu zgrzebną. Tyle o strategii – od DotC minęło już tyle lat, że twórcy winni byli sobie zadać trochę trudu i poprawić nieco ten aspekt gry. Zręcznościowy element programu to przede wszystkim zasadzki i penetrowanie komnat zamku w poszukiwaniu skarbców. W obu przypadkach sterujesz Robin Hoodem – w leśnych zasadzkach strzelasz z łuku do przejeżdżających wojów i kupców, natomiast gdy za-  
pragniesz wzbogacić się o klejnoty pochodzące ze skarbców innych możnych, musisz wykazać się umiejętnościami w dziedzinie fechtunku. Kolejny element zręcznościowy to turnieje rycerskie (walki konne przy użyciu kopii), a gdzieś pośrodku tego wszystkiego jest jeszcze obleganie twierdz. Najpierw musisz wykazać się celnością w ostrzeliwaniu murów z katapult, aby później zmierzyć się w bitwie z załogą zamku.

Na temat grafiki nie mogę powiedzieć wiele dobrego – właściwie tylko wygląd strategicznej mapy uznałem za zadowalający. Dźwięk jest już lepszy – postacie przemawiają piękną angielszczyzną, dialogi są na poziomie, a i do odgłosów z pola bitwy nie można się przyczepić.

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN jest grą słabą. Być może z uwagi na stare sentymenty spodoba się fanom poprzedniej DotC (ale ilu ich pozostało w dzisiejszych czasach?). Do mnie jednak program ten zupełnie nie trafił.

## Walka o tron

W grze Robin Hood: Defender of the Crown, która ma być kontynuacją dotychczasowej gry Robin Hood: Defender of the Crown, gracz może wybrać jedną z trzech postaci: Robin Hooda, Elżbietę I lub Richarda I. Każda z nich ma swoje własne zadania i cele. Gracz musi zdobyć tron angielski, co wymaga pokonania wielu przeciwników i zdobycia wielu klejnotów. Gracz może również wybrać jedną z trzech trudności: łatwą, średnią lub trudną. Każda z nich ma swoje własne wyzwania i cele. Gracz może również wybrać jedną z trzech trybów gry: single player, multiplayer lub online. Każde z nich ma swoje własne zasady i zasady gry.

W latach osiemdziesiątych ubiegłego stulecia na rynku gier komputerowych pojawił się tytuł DEFENDER OF THE CROWN – połączenie strategii i zręcznościówki. W tej starej grze czterech saksońskich możnych (hrabiów bodajże) walczyło o dominację nad terytorium Albionu. Poza starciami całych armii, znalazło się tam miejsce na pojedynki podczas turniejów rycerskich. Minęło lat kilkanaście i firma Cinemaware postanowiła wrócić do starego pomysłu. Podstawy rozgrywki nie uległy zmianie, co jest zarówno plusem nowej gry, jak i jej największą wadą.

Głównym bohaterem opowieści ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN jest tytułowy Robin. Czeką go poważne zadania – musi pomóc prawowitemu królowi Richardowi odzyskać tron angielski. Nie jest to proste z dwóch powodów. Primo: Richard został schwytany przez bliżej nieokreślone siły, które przetrzymują go w Wiedniu i oczekują okupu w złocie. Secundo: brat króla, John, ma wielką ochotę zastąpić Richarda na tronie.

do zasadniczej części zabawy. Teren gry obejmuje całe terytorium ówczesnej wesołej Anglii (a więc bez Szkocji, wtedy jeszcze niepodległej). Część strategiczna polega na podporządkowaniu sobie całego terytorium, podzielonego na regiony tak jak w RISKU czy EUROPE UNIVERSALIS.

Przed wszystkim zatem musisz zgromadzić armię. Najęcie pięciu typów żołnierzy (łotki, piechurzy, obsługujący katapulty, łucznicy, jazda konna) swoje kosztuje, ale samo utrzymanie wojsk jest już bezpłatne – rozwiązanie dziwne, ale wygodne.

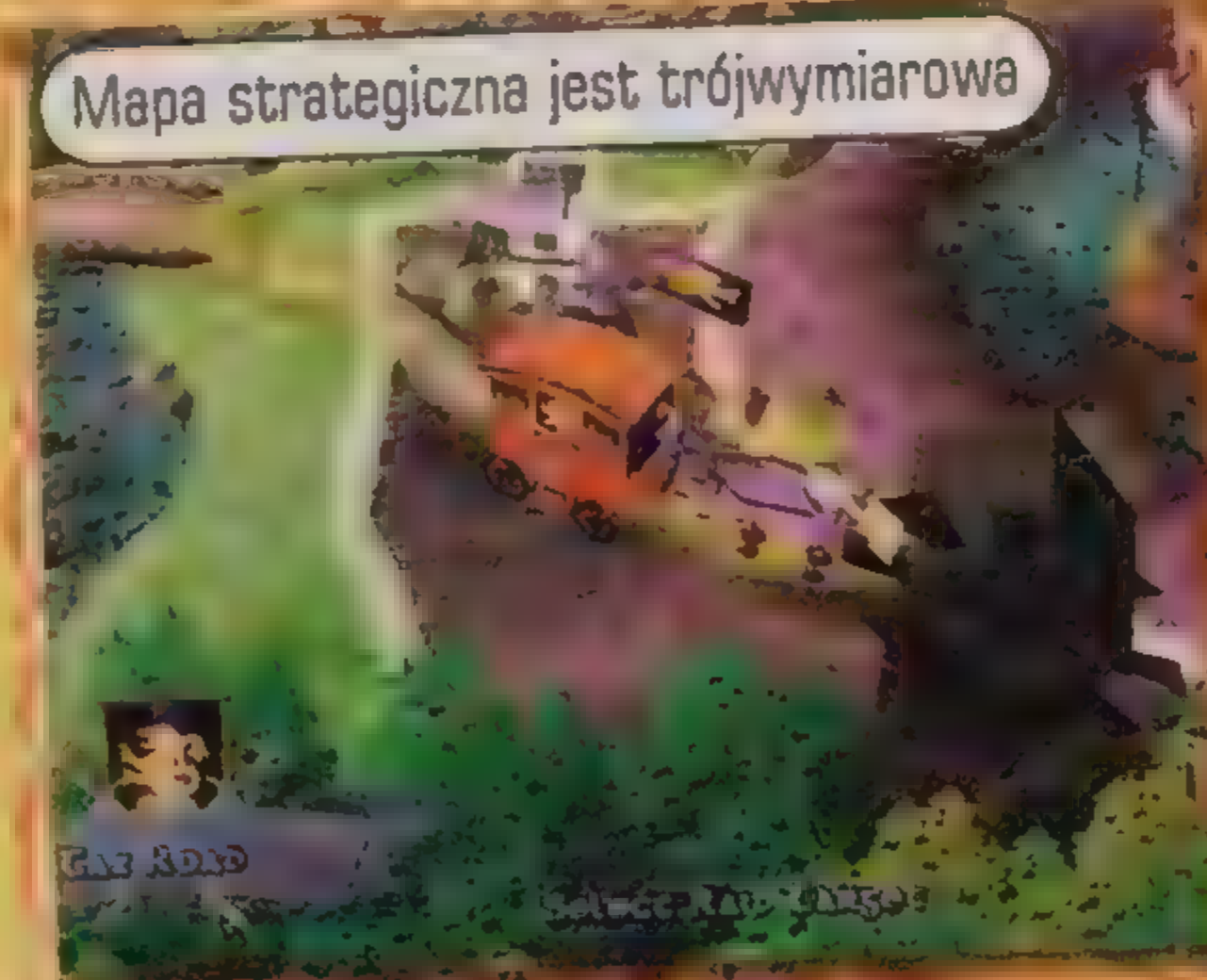
Zajmując nowe terytoria, pamiętaj o budowaniu garnizonów.

Prowadzenie bitew przypomina zabawę żołnierzami i nie daje żadnej satysfakcji. Po obu stronach mapy stoją figurki, reprezentujące daną formację i jej liczebność. W czasie rzeczywistym wydajesz swoim wojakom polecenia, kogo mają atakować – i na tym kończy się twój udział w bitwie. Walka z reguły jest potwornie chaotyczna, zawsze toczy się aż do totalnego wyniszczenia jednej z armii, a od strony prezentacji

## Z pola bitewnego wieje nuda



## Mapa strategiczna jest trójwymiarowa



**ROBIN HOOD** – dowódca wojsk. Prowadzi zapiski dotyczące swych poczynań, ponadto zajmuje się napadami na kupców i ogalaniem skarbców możnych z cennych klejnotów



**MARIAN** – przede wszystkim wodzi Robina na pokuszenie (a ma do tego całkiem niezłe warunki). Poza tym można ją wysłać na przespziegi do sąsiednich hrabstw



**BRACISZEK TUCK** – lubi trunki, pieniądze i wszystko, co się z powyższym wiąże. Przydaje się do zbierania kaski. Do walki zbytnio się nie rwie



**MAŁY JOHN** – jego zadaniem jest rekrutowanie wojsk oraz dowodzenie armiami Robina. Do jego obowiązków należy też transport wojsk między obozami i garnizonami



**RYCERZ IVANHOE** – główny bohater starego DotC, tutaj pomaga Robinowi. Jego zadania to organizowanie turniejów oraz budowanie twierdz

## Robin Hood: Defender of the Crown

Strategiczno-zręcznościowa

**Wymagania sprzętowe:**  
Procesor 500 MHz,  
128 MB RAM, 900 MB HDD

cenę 29.00

\* Gra na platformy: PC, Xbox, PS2  
□ Wersja PL □ Multiplayer

\* Cinemaware / Play  
\* <http://www.capcom.com/robinhood>

Odniesienia do legendy, cena, słiczny angielski akcent

Nudne bitwy, za mało rozwinięty aspekt strategiczny

**Grafika** 3 **Dźwięk** 3 **Fajda** 2

Przypomnienie naszej legendy, główny bohater to zalety tego tytułu, ale sama rozgrywka zasysa na młaka



# JURASSIC PARK™

## OPERATION GENESIS

Rok po premierze jurajskie ZOO na pewno nie przyciągnie tłumów do monitora...

**D**inomania wybuchła w 1993 roku. Spielberg w „Jurassic Park” dokonał przełomu w dziedzinie efektów specjalnych i sprawił, że każdy dzieciak na świecie marzył o wizycie na niezwyklej wyspie. Niestety, dwie kolejne odsłony cyklu nie zdołały podtrzymać zainteresowania prehistorycznymi gadami. W efekcie JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS pojawiła się w czasach, gdy dinozaurami interesują się wyłącznie naukowcy.

Na Zachodzie program odniósł umiarkowany sukces i szybko trafił do lamusa. Z powodu kłopotów nieistniejącej już firmy Play-It nie pojawił się na polskim rynku. Dopiero teraz, grubo ponad rok po premierze, zainteresowała się nim firma Nicolas Games. Wzbogaciła go o niezłe przetłumaczoną instrukcję i wypchnęła do rodzimych sklepów. Tylko czy warto biec do EMPIK'u po starą i spóźnioną grę?

Niezupełnie. Chociażby ze względów „moralnych”. Filmy Spielberga i Johnstona opowiadały o zgubnych skutkach genetycznych manipulacji i przestrzegały przed inwestowaniem

w ogrody zoologiczne z dinozaurami. W grze, której patronuje sam Michael Crichton, wybudowanie wielgachnego parku safari jest głównym celem zabawy. Cel dodatkowy sprawdza się do polowania na zwierzęta, które nawiąły. Najwyraźniej łagodne ekologiczne przesłanie oryginału poszło się czołchać w diabły.

Nie oznacza to jednak, że gra zasysa na całej linii. Jest całkiem przyzwoicie, chociaż w swoim gatunku rewolucji nie zrobiła i nie zrobi. Co gorsza, ma niewygodny, nieprecyzyjny interfejs. Podejście do niej z marszu nie ma większego sensu i dlatego warto zmierzyć się z tutorialami. Gdyby nie to, JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS przypominałaby znaną strategię ekonomiczną ZOO TYCOON, wzbogaconą o kilka udiwnień.

Na początku należy wybrać wielkość wyspy oraz ukształtowanie jej powierzchni. Potem na niewielkim placu należy rozstawić atrakcje – klatki ze zwierzętami, wieżyczki widokowe, budki z hamburgerami i hot-dogami, sklepiki z pamiątkami – krótko mówiąc wszystko co kojarzy się z najgorszym wakacyjno-tu-

rystycznym badziewiem. Trzeba wyznaczyć drożki, określić cenę biletów i rozpocząć kampanię reklamową. Zarobiona kasa musi wystarczyć na pokrycie kosztów działalności ZOO.

Dinozaurów nie łapie się w lesie ani nie kupuje od innych zoologów. Trzeba je sobie samemu zrobić (bez skojarzeń proszę!). W tym celu gracz organizuje wyprawy „trekkingowe” po materiał biologiczny, który zostaje oczyszczony w specjalnych laboratoriach, skompletowany, a później „wyhodowany” w gotowego zwierzęka, reprezentującego jeden z 25 znanych gatunków. Oczywiście pozyskanie pełnego łańcucha DNA jest trudne i wymaga sporo

inwestycji, a dinozaury stworzone na podstawie niepełnych danych genetycznych chorują i szybko umierają. To jeden z wielu problemów, z którymi musi borykać się gracz.

Kłopotem są też same zwierzęta. Trzeba o nie dbać, dostarczać im żarłeczka, towarzyszy do zabawy, a także zwalczać zaraźliwe choroby, szalejące od czasu do czasu po parku. Dla dużych i niebezpiecznych bestii należy zbudować specjalne klatki i ogradzać je elektrycznym płotem. Mimo to niekiedy udaje im się uciec, a wówczas... akcje spadają, zarząd lamentuje, a specjalna grupa rangersów wyrusza w pościg.

Szata graficzna wygląda dość przyzwoicie. Trójwymiarowa grafika nie ułatwia co prawda

Dinozaury nie zdołały uciec przed meteorytem. Pozwolisz, by zwiły ci z celowniczką?

obserwacji, ale jest dopracowana i kolorowa. Również i dźwięk nie zawodzi. Gra niestety szybko staje się nudna. Owszem, próbowano ratować ją wprowadzając możliwość polowania śmigłowcem (proste akcje ratunkowe), polowania z bronią (na ostre naboje bądź zastrzyki), a także safari i lot balonem. Cóż z tego, skoro tych kilkanaście misji pobocznych da się ukończyć w pół dnia i... są marne jak ciepła wódka.

### Jurassic Park...

Strategia ekonomiczna

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Procesor 400 MHz  
128 MB RAM, 700 MB HDD

\* **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* **Blue Tongue / Nicolas Games**  
\* [www.ptthegame.com](http://www.ptthegame.com)

Nieźły dźwięk, możliwość pogapienia się jak gady porają

Niewygodny interfejs, mało zróżnicowane rozgrywki

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

4

3

Budujesz ZOO i pakujesz do klatek dinozaury. W filmie skończyło się to wielką kłapą...







Ta gra pachnie amerykańską  
provincją, sosem barbecue  
i hamburgerami

# SATURDAY NIGHT SPEEDWAY



**P**rosta amerykańska gra zręcznościowa poświęcona torowiskom wyścigom porażonych samochodów. Przeciętna grafika, barana, z reguły owalne trasy kompromitują ją w oczach przeciętnego gracza. Gdyby nie realistyczny model jazdy, programu nawet plany bodaj nie tknąłby dziobem.

W SATURDAY NIGHT SPEEDWAY otrzymujesz do dyspozycji pięć podstawowych trybów roz-

gry: praktyka (Practice, Time Trial, Single Race, Championship, Career Mode) oraz trzy rodzaje wozów. Pierwszy z nich obejmuje zwykłe produkty, jak sprzed 10 lat, ani chyba zezwolone przez dawnych właścicieli i ustronowane później przez mechaników amatorów. Z reguły są to klasyczne amerykańskie gabloty, szerokie jak morze, o miękkich skrętnych fotelach i karoseriach malowanych w rozmaite wzory. Opok nich pojawiają się amerykańskie półtorosy, górniki, niszczące, szybko i zaopatrzone w niewiele kokpit i karoserię przykrywającą kół. Pojazdy te gną jak wiatr, lecz kłopotliwie trzymają się tras. Układ sterowniczy, na pewno nie jest ich najmocniejszą stroną. Ostatnim „gatunkiem” maszyn dostępnych w grze są dawne konstrukcje, przypominające latawce

z rusztowaniami wspartymi na potężnych kołach. Nie przypominają znanych z życia codziennego pojazdów, być może właśnie dlatego Amerykanie tak je kochają.

Zastosowany w grze model jazdy należy do jaśniejszych elementów tej produkcji. Pojazdy zachowują się wspaniale, męśnisko wchodzi w zakręty i zasuwają ze zdrową prędkością. W wyniku zderzeń rozpadają się na drobne fragmenty karoserii i zmieniając się w zdezerolowane gruźnoty. Kolne uszkodzenia mają wpływ na zachowanie się wozu i poważnie ograniczają szanse na zwycięstwo. Niestety, większość z blisko 20 tras to klasyczne „stadionówki”, proste, pozbawione zadziwiających zakrętów, mało skomplikowane. Razi też umiarkowana sztywność graficznej – na zadne fajerwerk w tej grze nie ma co liczyć. Najwyraźniej SATURDAY NIGHT SPEEDWAY został przygotowany wyłącznie dla Amerykanów. Oni lubią owoce, dawne samochody i tłuste hamburgery.

## Saturday Night Speedway

3

### Wymagania sprzętowe:

Processor: 600 MHz  
128 MB RAM, 500 MB HDD

cena 19.90

### Gra na platformy: PC, PS2

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Atari

www.atari.com

Grafika

Dźwięk

Fajda

3

3

3

Amerykanie chodzą na samochody i gra im się spodoba. Polacy jeżdżą samochodami i dlatego wybiorą wujka Colina

## Schumachera można nie lubić. Tę grę można pokochać

# Michael Schumacher WORLD TOUR KART 2004

**M**am wrażenie, że Michael Schumacher nie ma zbyt wielu przyjaceli w naszym kraju. Swoimi znakomitými występami na torach Formuły 1 sprawia, że sport ów staje się coraz bardziej przewidywalny, a w konsekwencji nudny. Co innego w Niemczech, ojczyźnie genialnego kierowcy. Wszystkie małe i duże Helmuty, wielką Szumiego i rzucają się na każdą towar, który nosi jego imię.

MICHAEL SCHUMACHER WORLD TOUR KART 2004 pozwala poszeć na popularnych gokartach. Poszczególne pojazdy nie różnią się

zbyt no wyglądem – osiągam, zachowano jednak podział na klasy (FUN, ICA, FSA) w zależności m.in. od pojemności silnika. Nieefie wypadają też trasy. Są wśród nich tory sztuczne, przygotowane wewnątrz garaży i fabryk, i zbudowane z myślą o kartach. Nie brakuje jednak poziomów otwartych, na których „karcarze” zasuwają po zwykłych, choć zamkniętych dla ruchu uliczkach. Spore wrażenie robi otoczenie. W WORLD TOUR KART 2004 – w odróżnieniu od innych gier opisywanych na tych stronach – naprawdę coś się dzieje. Potężne dźwigi poruszają się, woda płynie, gałęzie drzew drżą delikatnie na wietrze...

O modelu jazdy ciężko coś złego powiedzieć. Gokarty są pojazdami szalenie specyficznymi i prowadzi się je dość dziwnie. Autorom gry udało się dobrze oddać ich zwrotność, w gruncie rzeczy niewielką prędkość – marne przyspieszenie. Zaniedbano tylko siłę odśrodkową, działającą na pojazd przy ostrych skrętach.

Oczywiście program wyposażono w całą masę standardowych opcji, w tym moc wóś toczenia pojedynków z czasem, z duchami, żywymi graczami (poprzez Net) i zawodnikami sterowanymi przez komputer. Inteligencją tych ostatnich jest niewielka, jednak o zwycięstwo dość trudno. Czasami wystarczy jeden drobny błąd, by stracić wszelkie szanse na zwycięstwo.



## Michael Schumacher World Tour Kart 2004

4

### Wymagania sprzętowe:

Processor: 600 MHz  
128 MB RAM, 250 MB HDD

cena 19.90

### Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

BigBen Interactive

www.bigben-interactive.de

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

3

4

Najlepsza zręcznościówka poświęcona gokartom. Dynamiczna, efektowna, budząca emocje. Bracia i gracie







# BATMAN

## Sprawiedliwość ponad wszystko

**A**leż to jest niezwykła przygoda! SCOOBY DOO stwierdził, że bardziej zajść na psy nie mogą. Przerzucił się więc na nietoperza. Gra BATMAN - SPRAWIEDLIWOŚĆ PONAD WSZYSTKO

Wszystko opiera się w tej samej chwili na opowieści o złośliwym osie. Gracz rozwiązuje serię zagadek kryminalną, zbiera przedmioty i kojarzy fakty, a przede wszystkim „rozwiązuje” kolejne minigry.

To on podesłał najbardziej wpływowym mieszkańcom Gotham City tajemnicze pocztówki, w których umieszczono bomby. Batman wraz ze swym pomocnikiem Robinem przeszukują miasto, tropiąc resztę ładunków. W każdej z kilku lokacji rozgryzają jakieś zadanie – z reguły logiczne, rzadziej zręcznościowe. Przedstawiają przedmioty w zasugerowanej przez komputer kolejności, porządkują parasolki, a także próbują odgadnąć sekretne hasło.

Pod względem graficznym program przypomina film animowany. Na pochwałę zasługuje też spolszczenie, obejmujące zarówno dialogi, jak i napisy na przedmiotach czy budynkach pojawiających się na ekranie. Szkoda tylko, że średnio uzdolniony dzieciak ukończy ten program w ciągu trzech godzin. To zdecydo-



wanie za krótko... Chociaż w tę grę można grać do znudzenia. Dzieciom na pewno się spodoba!

- Procesor 166 MHz, 32 MB RAM
- Cena: 69.90 zł; Dystr. CD Projekt

4-

# PTEROGUIDER

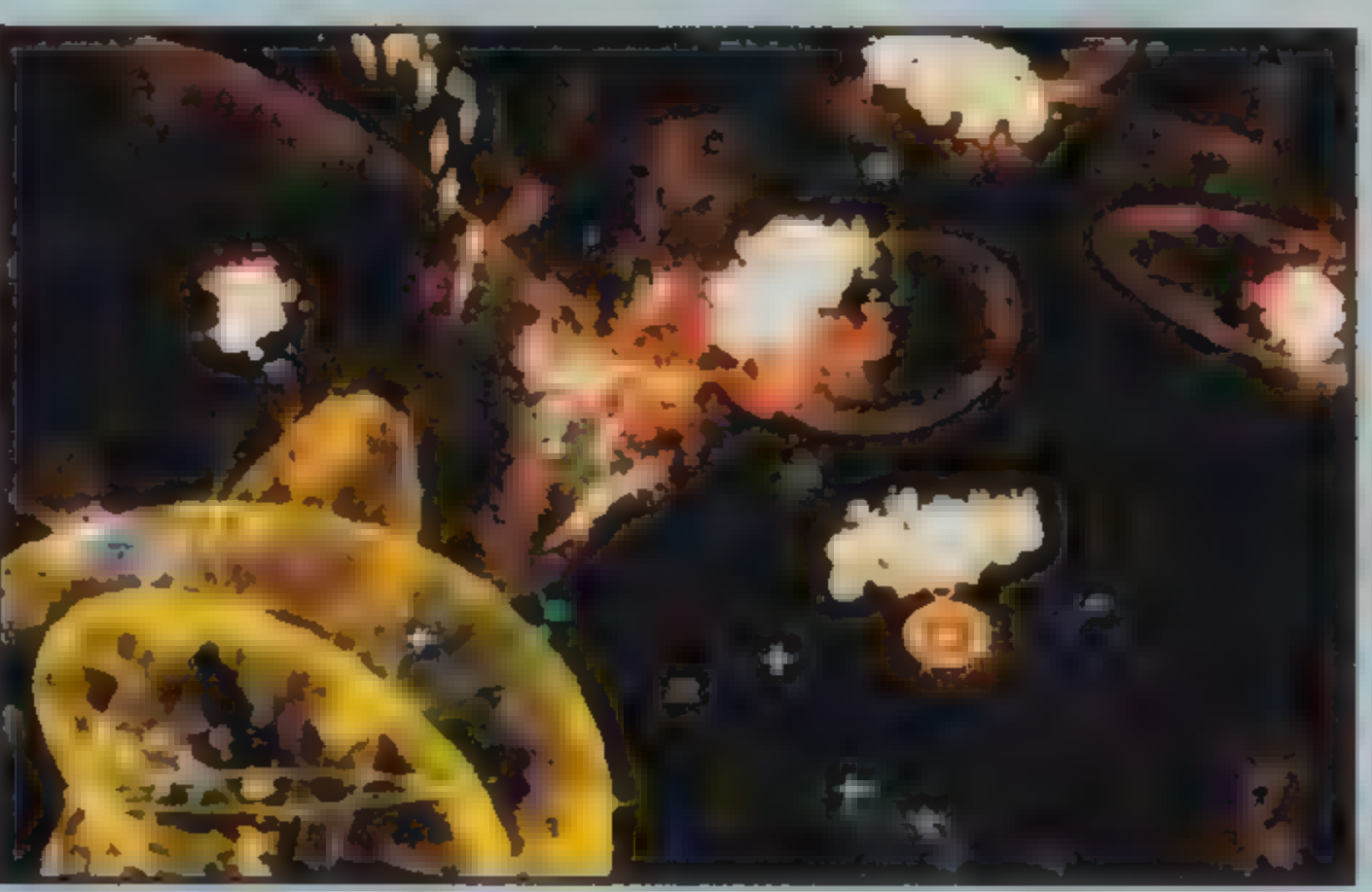
**E**fektowna reinkarnacja klasycznych kosmicznych strzelanin. Gracz kieruje niewielkim międzygwiazdowym myśliwcem i ładuje ze wszystkich dział do atakującego go śmiecia. Niszczy malutkie stateczki i potężne transportowce, rozwala na miazgę ruchliwe pojazdy przeciwnika. Co prawda sunie bez przerwy w górę, lecz może też poruszać się na boki. Unika w ten sposób rakiet, a przy okazji zbiera liczne power-up'y.

Wielką zaletą gry stanowi sterowanie. W SPACE INVADERS i większości jego następców należało ustawić się bezpośrednio pod celem i wypalić ze wszystkich dział. W PTEROGUIDER celownik (kontrolowany za pomocą myszy) porusza się po ekranie w sposób całkowicie swobodny. Dzięki temu można zlikwidować w pierwszej kolejności najgroźniejszych wrogów, a dopiero później wziąć się za pchełki.

Gra wygląda całkiem przyzwoicie. Na ekranie dużo się dzieje, co chwila coś wybucha bądź zaczyna płonąć, wszędzie latają pociski. Power-up'y (m.in. życie, rakietki, energia, siła rażenia) nie robią jednak większego wrażenia. Szkoda też, że autorzy gry – Polacy z firmy Codeminiion – wycenili swój produkt tak wysoko. Na Zachodzie być może cena nie szokuje, lecz dla przeciętnego Polaka stanowi granicę, przez którą nie sposób się przedrzeć.

- Procesor 800 MHz, 32 MB RAM
- Cena: 14.95 \$; Dystr. Codeminiion

3



# REKSIO CZARODZIEJE



**W** odległej, chylącej się ku upadkowi Krainie Czarów Burektor Uniwersytetu Magii odkrywa starożytną przepowiednię, wedle której Ten-Który-Tak-Potwornie-Mąci już wkrótce zniszczy świat bajek. Tylko Tajemniczy Wybraniec może mu się przeciwstawić. Sęk w tym, że ów przybysz z odległego gospodarstwa rolnego jeszcze się nie ujawnił. Czyżby miał nim być Rekzio? Rzeczywiście, popularny plamisty szczekacz ma szansę zostać nowym Fro-



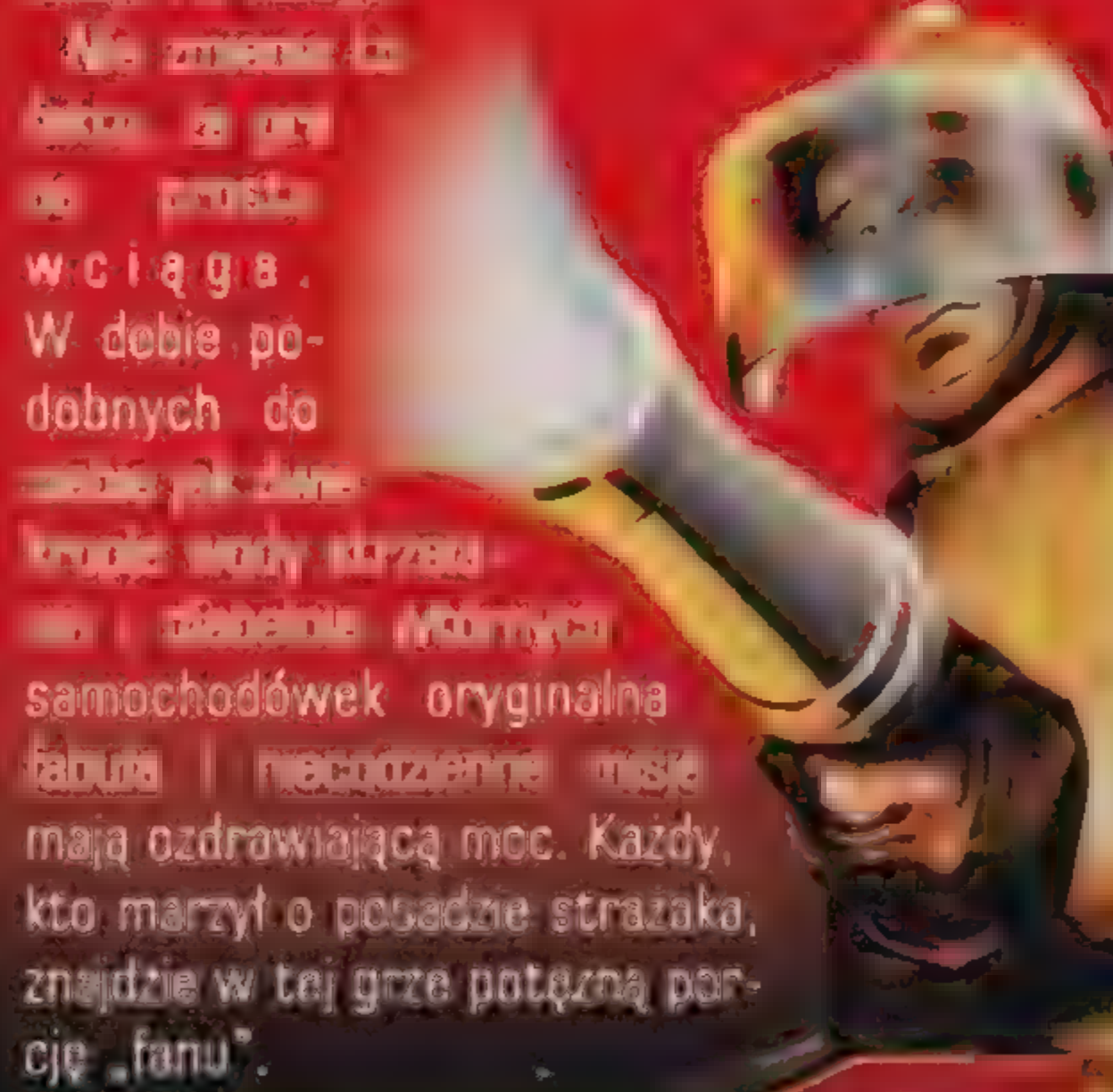
# FIRE FIGHTER

WALKA Z OGNIEM!

Walczyć z ogniem to jest jedna z najważniejszych zadań strażaka. W Fire Fighter gracz może być na miejscu zdarzenia, może być na drodze, może być na podjeździe. W każdym z tych miejsc gracz może wykonywać swoje obowiązki.

**O**grywalność to oczywiście najważniejsza cecha gry. W Fire Fighter gracz może być na miejscu zdarzenia, może być na drodze, może być na podjeździe. W każdym z tych miejsc gracz może wykonywać swoje obowiązki.

Grę napisali Polacy, wykorzystując sprawdzony engine Renderware. Niestety szata graficzna wygląda przeciętnie. Razi nienaturalna animacja oraz słaba praca kamery. Większość ścian oblepiają dość proste, po-



- Procesor 400 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 14.90 zł; Dystr. CD Projekt

3+

do i uratować świat przed złym czarodziejem. To zresztą jego trzecia przygoda w świecie gier. Wcześniej spotkały się z życzliwym przyjęciem ze strony dzieci – REKSIO I CZARODZIEJE wcale nie będzie gorszy. Gracz zwiedzi wraz ze swym przyjacielem Kretem 5 różnorodnych krain, pozbiera dziwaczne przedmioty i porozmawia z napotkanymi postaciami. Przy okazji rozwiąże ciekawe zagadki i weźmie udział w prostych grach zręcznościowych.

Dzieciakom program się spodoba, głównie za sprawą sympatycznych bohaterów i za-



skakującą dobrych animacji. Starszym do gustu przypadnie doskonały humor sytuacyjny i prze zabawne dialogi. Najwyraźniej autorzy REKSIA zaznajomili się z zielonym ogrem z eksportu i wiedzą, że bawiąc dzieci, należy też rozśmieszać kid-macherów.

- Procesor 166 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 39.90 zł; Dystr. ADEM MEDIA

4



# KONKURS

# SPELLFORCE

## THE ORDER OF DAWN

### Wygraj jedną ze 150 gier SpellForce!

Odpowiedz na pytanie:  
Budynek, dzięki któremu przyzywasz  
bohaterów, to:

- A) Kwatera Główna
- B) Monument
- C) Świątynia Runów

Odpowiedź prześlij pod numer **7164**  
jako SMS o treści **CL.SF.#** – zamiast # wpisz  
odpowiedź A, B lub C.

Na odpowiedzi czekamy do 31 lipca.  
Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT





## VIETCONG: FIST ALPHA

Poniższych kodów używaj razem z poleceniem „chtweap x”, gdzie „x” oznacza numer broni, którą chcesz zdobyć. Uwaga: zanim zaczniesz używać kodów, musisz najpierw wpisać „giftfrompterdon” w celu aktywowania trybu cheatowania.



- 2 – AK47
- 28 – Baikai IZH-43
- 7 – Colt M1911
- 18 – Degtarev Machine Gun
- 5 – DP2 Machine Gun
- 25 – M1 Carbine
- 4 – M1 Garand
- 24 – M14
- 31 – M14 with optics (M14 Sniper)
- 1 – M16
- 17 – M60 Machine Gun
- 27 – M79 Grenade Launcher
- 9 – Makarov Pistol
- 26 – Mosin-Nagant
- 6 – PPS-41
- 23 – PPS-43
- 11 – Remington 870
- 10 – Revolver 38
- 22 – S&W model 39 (Silenced Pistol)
- 3 – Scorpion
- 15 – SKS Simonov
- 32 – Sten (Silenced Submachine Gun)
- 14 – SVD Dragunov
- 16 – SVT40 with optics (SVT40 Sniper)
- 21 – Thompson
- 8 – Tokarev Pistol
- 13 – Tokarev SVT40
- 29 – US Knife
- 19 – US-M3
- 30 – VC Knife
- 12 – Winchester 70

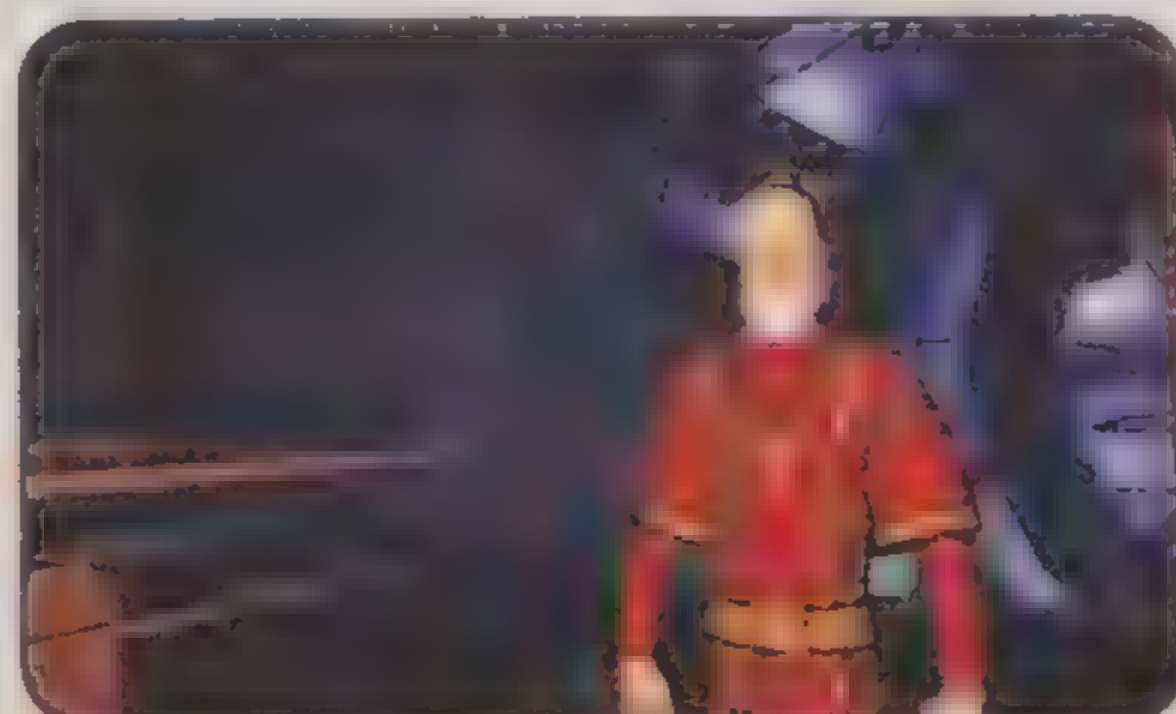
## TRUE CRIME: STREETS OF LA

Na początku gry jako Licencję podaj jeden z poniższych kodów.

- J1MM – Zombie
- TATS – Rumiana laska
- P1MP – Alfons
- HAWG – Rowerzysta
- JASS – Osioł z zawiązanymi oczami
- MNKY – Łysy koleś z tatuażami
- B1G1 – Wielka czarna baba, która jest twoim szefem
- ROSA – Partner laska



- HURT – Niezła partnerka
- TFAN – Gruby czarny facet
- FATT – Stary gliniarz gadający przez całą grę
- PHAM – Koleś we krwi
- HARA – Jakiś koleś
- BRUZ – Bokser
- MRFU – Koleś podobny do alfonsa
- BOOZ – Bezdomy
- SWAT – Koleś z oddziału SWAT
- FUZZ – Policjant z zasłonami
- M1K3 – Koleś w masce narciarskiej



## THIEF 3: DEADLY SHADOWS

Maksymalna ilość przedmiotów, jaką możesz nieść, jest następująca:

- 20 – Flash Bombs
- 5 – Explosive Mine
- 5 – Gas Bomb
- 5 – Oil Flask
- 20 – Moss Arrows
- 5 – Gas Arrows
- 15 – Fire Arrows
- 10 – Health Potion
- 30 – Broadhead Arrows
- 5 – Noisemakers
- 25 – Water Arrows

## HITMAN 3: CONTRACTS



- Ukończ 9 misję z oceną „cichy zabójca” – Odblokowanie AK 74 Silenced Assault Rifle
- Ukończ 1 misję z oceną „cichy zabójca” – Odblokowanie CZ 2000 Dual Pistols
- Ukończ 10 misję z oceną „cichy zabójca” – Odblokowanie GK 17 Dual Pistols
- Ukończ 6 misję z oceną „cichy zabójca” – Odblokowanie M4 Carbine Silenced Assault Rifle
- Ukończ 4 misję z oceną „cichy zabójca” – Odblokowanie Magnum 500 Dual Pistols
- Ukończ 2 misję z oceną „cichy zabójca” – Odblokowanie Micro Uzi Dual Submachine Guns
- Ukończ 11 misję z oceną „cichy zabójca” – Odblokowanie Micro Uzi Silenced Dual Submachine Guns
- Ukończ 8 misję z oceną „cichy zabójca” – Odblokowanie MP5 Silenced Submachine Gun
- Ukończ 12 misję z oceną „cichy zabójca” – Odblokowanie PGM Silenced Sniper Rifle
- Ukończ 5 misję z oceną „cichy zabójca” – Odblokowanie Sawed-Off Shotgun Dual
- Ukończ 7 misję z oceną „cichy zabójca” –

Odblokowanie SG220 S Dual Pistols

- Ukończ 3 misję z oceną „cichy zabójca” – Odblokowanie Silverballer Silenced Dual Pistols

## MROczne WIEKI

Podczas gry naciśnij klawisz „F12” w celu otworzenia okienka konsoli, następnie wpisz jeden z poniższych kodów i zaakceptuj go klawiszem „Enter”.

- difrules – Nieśmiertelność
- byzantine – Dyplomacja zakończona sukcesem
- gold – Dodatkowe 1000 sztuk złota
- piety – Plus 1000 do świętości
- prestige – Plus 1000 do prestiżu
- fullcontrol – Możliwość kontrolowania wszystkich żołnierzy na mapie (najpierw należy wpisać kod „difrules”).

## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.



- godall – Wszystkie tryby nieśmiertelności
- god – Nieśmiertelność dla gracza
- godteam – Nieśmiertelność dla drużyny
- godterro – Nieśmiertelność dla wszystkich terrorystów
- godhostage 1 – Nieśmiertelność dla wszystkich zakładników
- godhostage 2 – Zablokowanie nieśmiertelności dla zakładników
- disarmbombs – Rozbrojenie wszystkich bomb
- rescutehostage – Uratowanie wszystkich zakładników
- fullammo – Maksymalna ilość amunicji
- killrainbow – Zabicie całego oddziału Rainbow
- neutralizeterro – Zabicie terrorystów
- playerinvisible – Gracz staje się niewidzialny dla terrorystów
- Unlock all – Odblokowanie wszystkich poziomów
- hp <0 lub 1> – Pobudzenie zakładnika
- hpa – Pobudzenie poprzedniego zakładnika
- hna – Pobudzenie następnego zakładnika
- deactivateiodevice – Zdezaktywowanie urządzeń IO
- ghost – Tryb latania
- walk – Zablokowanie trybu latania

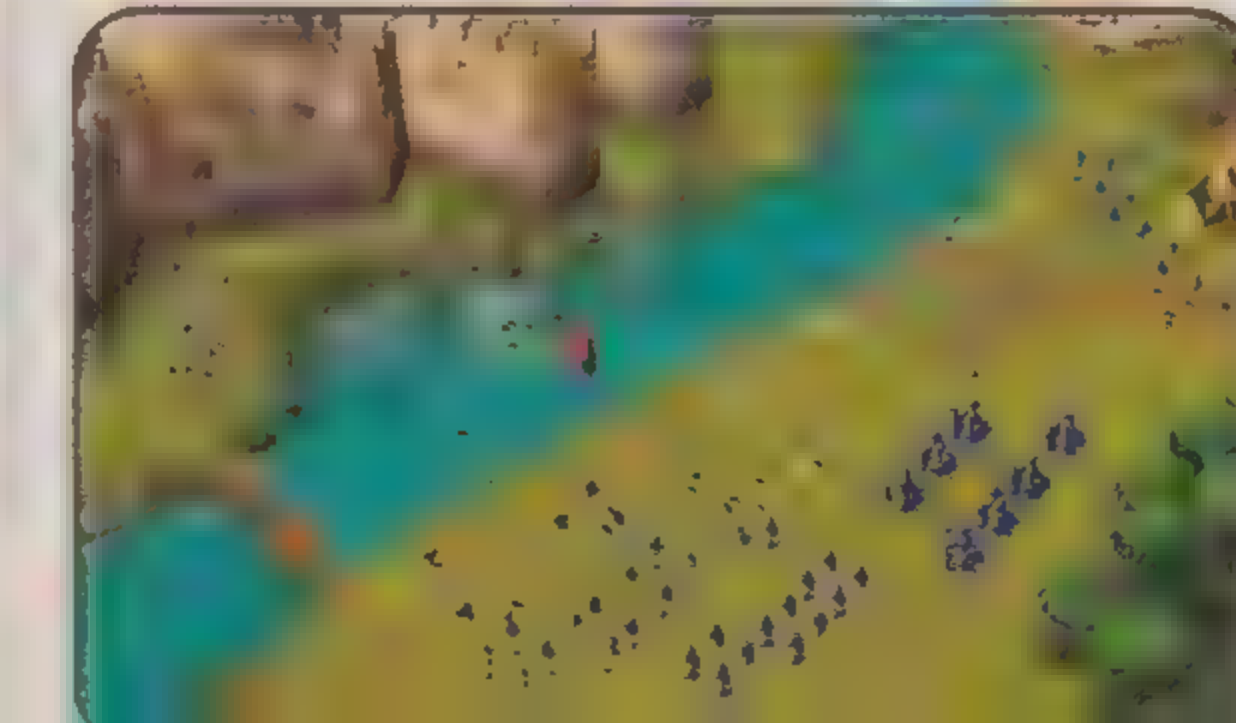
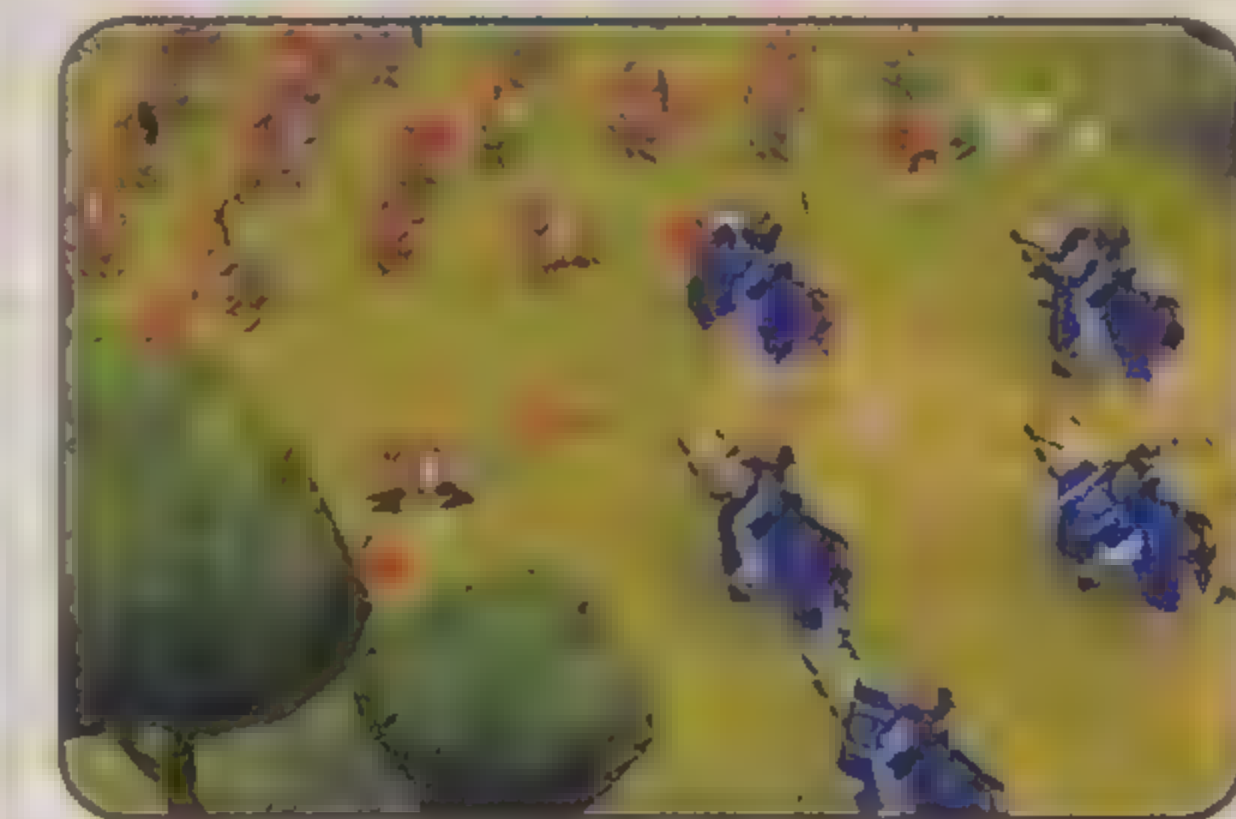


- sgi – Tryby gry
- disablemorality – Zablokowanie moralności
- toggleunlimitedpractice – Gra się nigdy nie kończy
- togglehostagethreat – Wyświetlenie grózb
- togglethreatinfo – Wyświetlenie informacji o grózbach
- resetthreat – Zresetowanie grózb zakładników
- calterro – Wezwanie wszystkich terrorystów
- rendspot – Wszyscy terroryści są widoczni na mapie
- trunaway – Wszyscy terroryści uciekają
- tnothreat – Wszyscy terroryści wracają do normy
- taimedfire – Terroryści strzelają tylko do gracza
- tsprayfire – Terroryści strzelają jak szaleni
- tsurrender – Namierzeni terroryści poddają się
- demorec – Nagranie dema
- stopdemo – Wstrzymanie nagrywania dema
- demoplay – Odtworzenie dema
- killhostage – Usunięcie wszystkich zakładników
- killthemall – Usunięcie komputerowych graczy
- killterro – Usunięcie terrorystów
- killpawns – Usunięcie przeciwników
- sethpos <0-5> – Ustawienie pozycji zakładników (0 – pozycja stojąca, 1 – pozycja na kolanach, 2 – pozycja leżąca twarzą w dół, 3 – pozycja skulona, 4 – pozycja na klęczkach, 5 – pozycja losowa)
- routeall – Wyświetlenie wszystkich ścieżek na mapie
- showfov – Wyświetlenie pola widzenia
- route – Wyświetlenie ścieżek terrorystów i zakładników
- gundirection – Wyświetlenie kierunku broni
- behindview <0 lub 1> – Widok z trzeciej osoby
- togglecollision – Przechodzenie przez wszystkie jednostki
- resetmeall – Zresetowanie wszystkich cheatów
- quit – Wyjście z gry.

## LORDS OF THE REALM III

Podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze „Shift” + „Enter”, a następnie wpisz poniższy kod. W miejsce „x” wpisz „england”, „germany” lub „france”.

- unlock\_all „x” – Odblokowanie wszystkich scenarii.







# To wszystko nasza wina



Freak  
night

codziennie po 22.00

[www.mtv.pl](http://www.mtv.pl)



# SPELLFORCE

## THE ORDER OF DAWN

**Prezentujemy poradnik do znakomitej gry, będącej nowatorskim i niezwykle udanym połączeniem role-playing i strategii czasu rzeczywistego**

### 1 Bohater

#### Wybór specjalizacji

W SPELLFORCE to naprawdę spory problem – w tej grze specjalizować się można na tyle różnych sposobów, że powoduje to mętlik w głowie. Podobnie jak w ogromnej większości role-playing, należy skoncentrować się na jednej lub dwóch najważniejszych umiejętnościach. Ja zdecydowałem się na wybór Heavy Combat Arts i następnie na będące jej „odgałęzieniami” Large Blade Weapons oraz Armour. Na koniec dodałem bardzo przydatną Life Magic. Nie jestem pewien, czy nie lepiej było jednak wybrać Light Combat Arts, gdyż w grze jest ogromny wybór lekkiej, jednoręcznej broni. Na dodatek wcale nie ma ona dużo gorszych parametrów od broni ciężkiej, no i dochodzi jeszcze jeden atut: w przypadku lekkiej broni bohater może w drugiej ręce trzymać tarczę. Daje to nie tylko dodatkowe punkty pancerza, ale niekiedy również przydatne właściwości magiczne. Inna sprawa, że część dobrych tarcz będzie wymagała specjalizacji w Heavy Combat Arts – w ten sposób kółko się zamyka. I następna sprawa:

początkowo w grze znajdziesz dużo więcej ciężkich młotów czy pałek o dobrych parametrach niż mieczy. A więc wydawałoby się, że lepiej wybrać Heavy Blunt Weapons zamiast Heave Blade Weapons. Natomiast wysokie parametry Armour są ważne z uwagi na możliwość noszenia magicznych pancerzy.

Jeśli chodzi o magię, tu problemów jest dużo więcej, gdyż mamy 4 magiczne specjalizacje, a każda dzieli się jeszcze na 3 działy. Z doświadczenia wiem jednak, że w grach rozgrywających się w czasie rzeczywistym tzw. zaklęcia „direct damage” pełnią ograniczoną rolę. Po prostu w zamieszaniu bitewnym nie jest jesteś w stanie dobrze celować, siła czarów jest ograniczona, a zapasy many (czyli magicznej energii) szybko się wyczerpują. Dlatego postanowiłem specjalizować się w Magii Z-

cia – całej palecie zaklęć wspomagających oraz leczących, które w dodatku (co ważne!) bardzo często działają nie tylko na bohatera, ale również na jego kompanów czy na zgromadzoną nieopodal armię. W wielu wypadkach są to tzw. „aury”, których czas działania jest satysfakcjonująco długi i które w dodatku mogą się automatycznie odnawiać. W efekcie mój bohater był w stanie samotnie stawić czoła całym armiom wroga i szatkował przeciwników na strzępy, nawet kiedy mieli ogromną przewagę liczebną. Oczywiście nie należy przesadzać: w grze zdarzają się przeciwnicy, których trudno pokonać, nawet dysponując wsparciem – a co dopiero w samotnym pojedynku! W dodatku niektórzy wyglądają dość niepozornie (jak pewna grupa szkieletów, która okazała się magami mrozu i załatwiła mojego awatara w kilka sekund).

Z całą pewnością odradzam rozwijanie bohatera w kierunku

specjalizacji w broni dystansowej. Z mojego doświadczenia wynika, że awatar powinien być postacią wytrzymałą, opancerzoną jak czołg i uzbrojoną w potężną broń. To on musi stać na przedpolu i bronić luczników przed bezpośrednim atakiem wroga.

Wybór umiejętności bohatera jest ściśle uzależniony od wysokości jego cech. Postać stosująca Białą Magię musi mieć dobrze rozwiniętą Mądrość oraz Charyzmę, a aby wykorzystywać ciężkie bronie i ciężkie pancerze, trzeba zadbać o Siłę oraz Stamina. Uważnie przydzielaj punkty bonusowe, otrzymane po wejściu na następny poziom doświadczenia, i zwracaj uwagę na to, czy podwyższenie danej cechy (Siła, Stamina, Zręczność itp.) na pewno pozwoli ci rozwijać te umiejętności postaci, które uważasz za najważniejsze.

#### Ekwipunek

Nie musisz się bać, że twojemu bohaterowi wyczerpie się miejsce w plecaku. Wyobraź sobie, że posiada on wirtualną karawanę jucznych osłów i może zapakować na ich grzbiety co tylko mu się podoba i to w nieograniczonych ilościach. A w czasie niektórych bitew zbierze naprawdę bogate łupy! Które następnie wykorzysta sam, rozda swoim runicznym kompanom przyzwanym w Hero Monument albo sprzeda liczny kupcom (polecam świetnie zaopatrzoną Fortecę w Greyfell). Nie wahaj się dawać swym kompanom nawet cenne przedmioty. One nie zginą, nawet jeśli bohater polegnie. Zresztą śmierć jest tylko umowna, gdyż w każdej chwili możesz przywołać z powrotem poległego bohatera. Pojawi się on, dysponując tym samym ekwipunkiem, który mu przydzieliłeś. Zawsze też możesz zabrać mu подарowane przedmioty.



Ta bohaterka jeszcze nie zna żadnych czarów. Ale jeśli się postara, pozna ich nawet kilkanaście i to z różnych dziedzin



W niektórych misjach mogą uczestniczyć tylko awatar i jego runiczni herosi. Musisz ich dobrze wyekwipować



## 2 Ważne budynki

### Bindstone

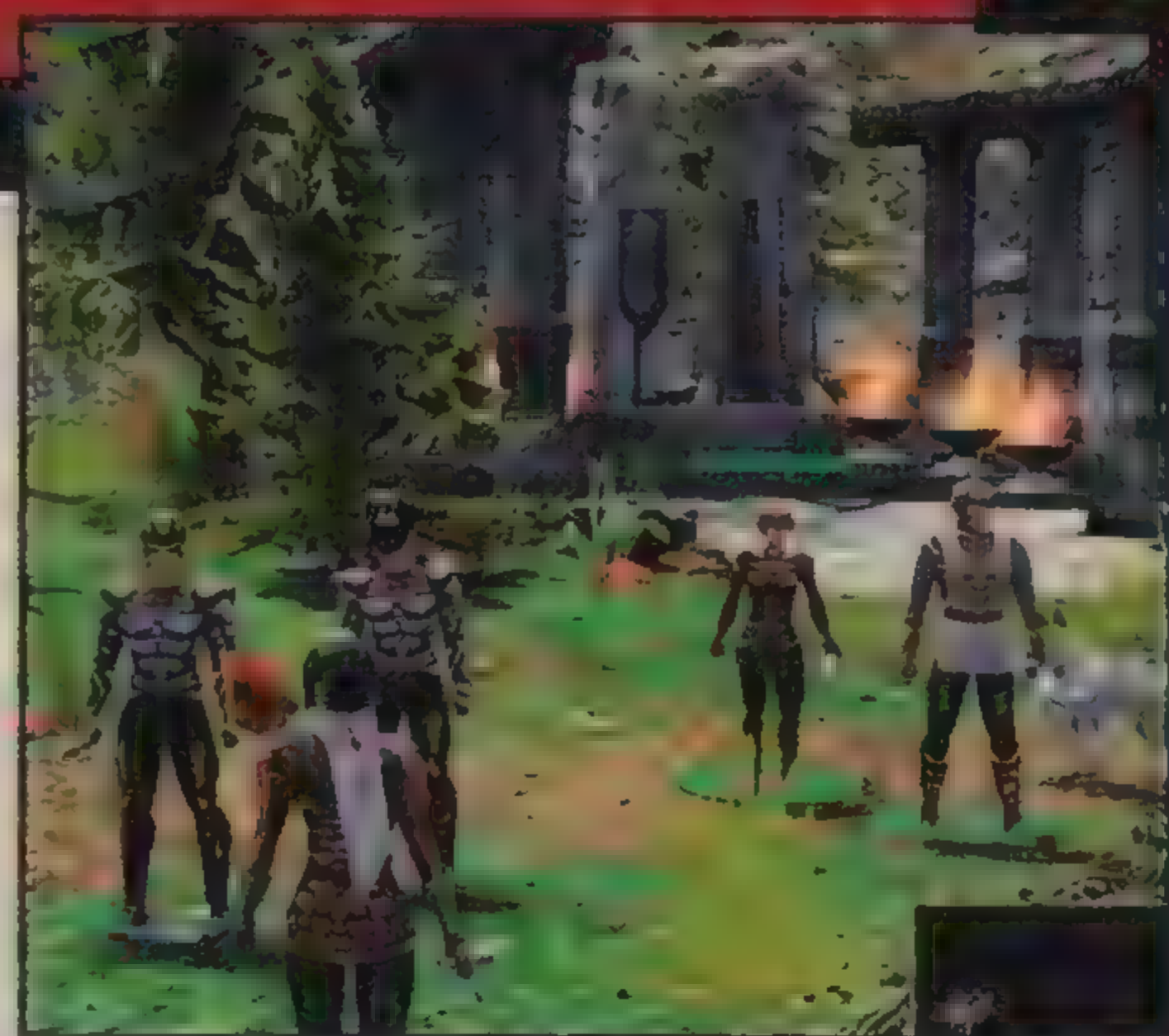
**K**rótko mówiąc: portal teleportacyjny, dzięki któremu możesz przemieszczać się pomiędzy poszczególnymi krainami lub też w obrębie jednej krainy. Bindstone musisz aktywować, naciskając odpowiednią ikonę w chwili, kiedy bohater się do niego zbliży. Gdyby nie Bindstones, poruszanie się pomiędzy mapami byłoby potwornie uciążliwe – pamiętaj więc, że aktywacja Bindstones ułatwi ci w przyszłości podróżowanie (a w SPELLFORCE są miejsca, które odwiedzisz co najmniej kilka razy). Spełniają one też kolejną ważną rolę – to przy najbliższym Bindstone zostaje wskrzeszony twój główny bohater, jeśli zdarzy mu się paść na polu chwały. Pamiętaj jednak, że jeśli przejdziesz przez Bindstone do



innej krainy, wszystko, co zbudowałeś dotychczas, ulegnie zagładzie! Potwory co prawda się nie odrodzą, ale ty stracisz budowle, jednostki oraz zapasy surowców. Dlatego nie korzystaj z portali w trakcie trwania misji strategicznej, chyba że chcesz rozpocząć wszystko od nowa.

### Monumenty

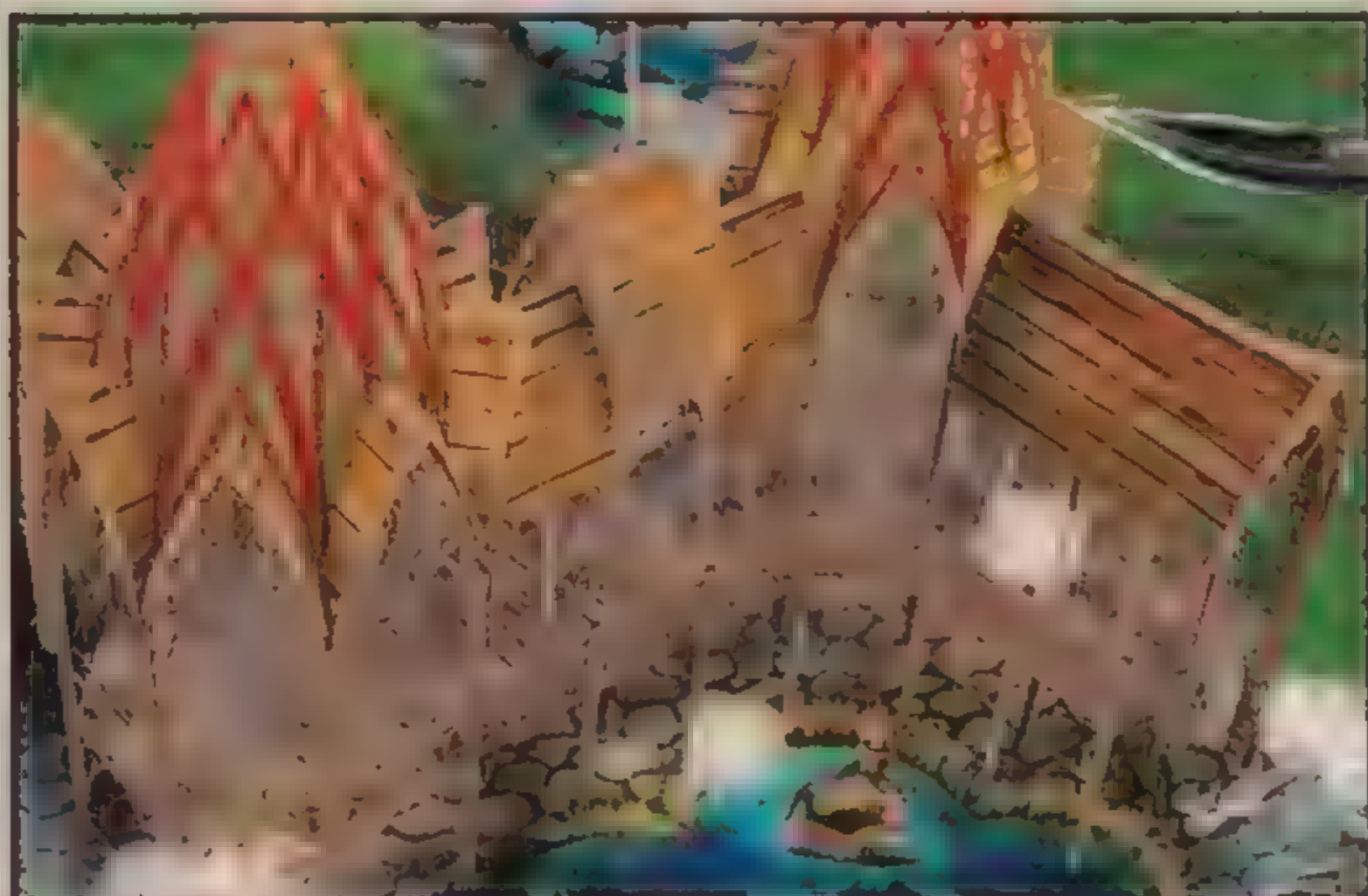
**N**ajważniejsze miejsce w grze. To tu przywołasz żołnierzy oraz robotników, wykorzystując znalezione wcześniej lub kupione runy. Pamiętaj, że Monumenty służą tylko wyznaczonej rasie! Oznacza to, że korzystając z Monumentu Elfów, nie będziesz mógł rekrutować Ludzi lub Krasnoludów itp. Robotnicy oraz żołnierze zawsze pojawiają się przy danym Monumentcie (oczywiście możesz wyznaczyć im miejsce dojścia), niezależnie od tego, gdzie znajduje się budynek umożliwiający ich rekrutację (np. Archery może znajdować się na drugim końcu mapy, a łucznicy i tak wyjdą z Monumentu). W Monumentach Bohaterów możesz wezwać herosów, którzy wspomogą cię w walce (oczywiście pod warunkiem, że dysponujesz oznaczającymi ich runami). Ważna



informacja: aktywacja Monumentów bardzo często powoduje wzmożenie wrogiej działalności albo wręcz jej zapoczątkowanie. Czyli może zdarzyć się sytuacja, że jeśli nie aktywujesz Monumentów, wróg nie rozpocznie produkcji wojsk. To można wykorzystać.

### Headquarters

**D**zielią się na trzy rodzaje (small, medium, large) i w każdej możesz dokonywać ulepszeń, pozwalających ci na wezwanie większej liczby robotników oraz żołnierzy. Jeśli zbudujesz już Large Headquarters, do twojej dyspozycji staną jednostki specjalne: Tytani danej rasy. Jednak na jednej mapie



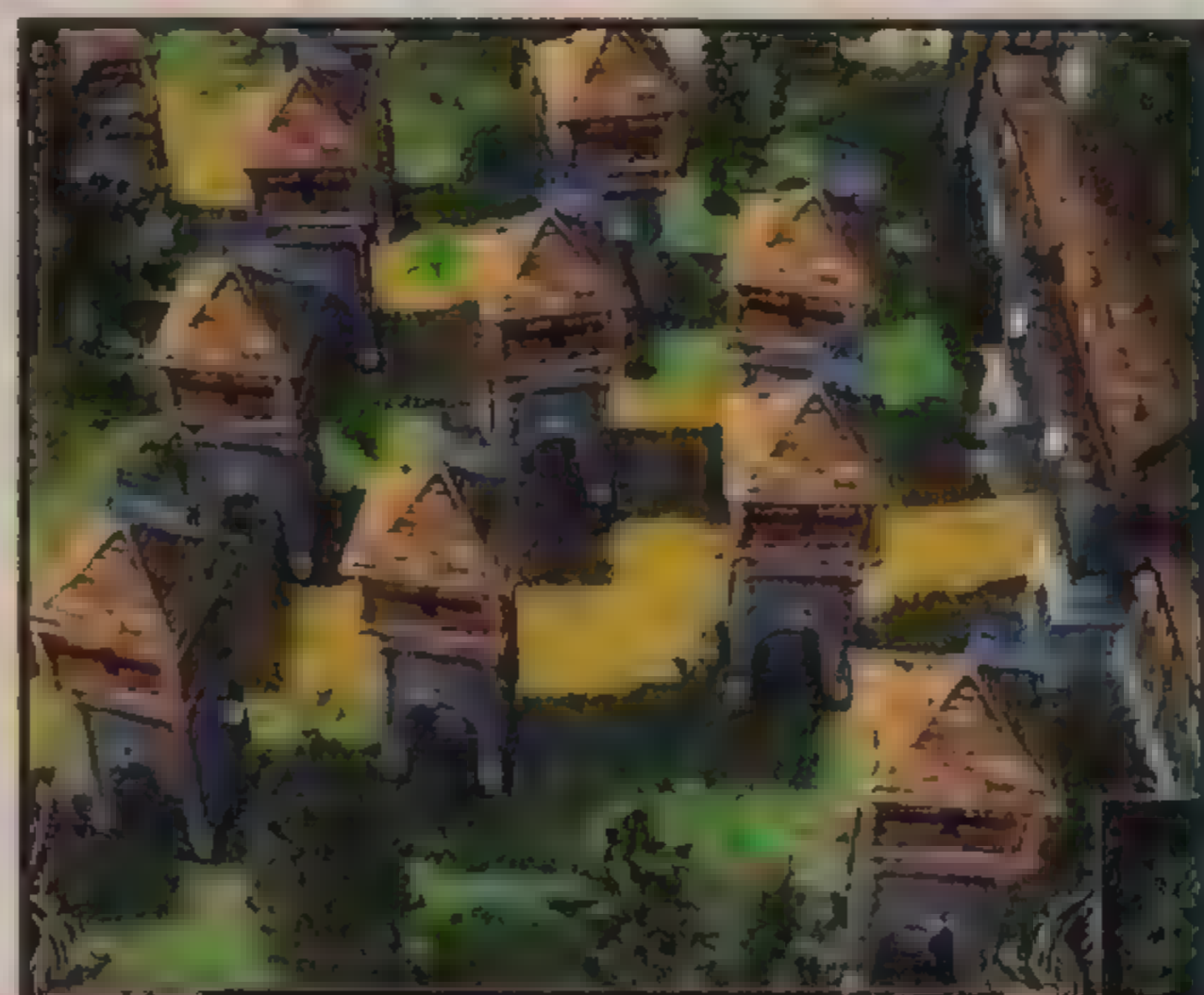
może znajdować się tylko jeden Tytan jednej rasy, a jeśli zginie, nie będziesz mógł przywołać następnego. Ta jednostka pojawia się nie w pobliżu Monumentu, ale tuż obok Large Headquarters, z której została wezwana.



### Wieże strzelnicze

**W**niamal każdym RTS'ie odgrywają ogromną rolę – jako „odstraszacz” wrogów oraz pierwsza zaporę defensywną. W SPELLFORCE nie możesz ich niestety ustawić tak, aby łączyły się w zwarty mur. Ale niezależnie od tego, właśnie dzięki wieżom strzelniczym oszczędzisz sobie wielu kłopotów. W SPELLFORCE najczęściej będziesz miał do czynienia z wąwozami czy dolinami, które należy chronić. Zbudowanie tam szeregów wież strzelniczych pozwoli ci nie marnować na obronę miasta życia żołnierzy. I więcej: dzięki wieżom możesz przeprowadzić również atak. Rozpocznij ich budowę w pobliżu bazy wroga (oczywiście trzeba wtedy chronić robotników), tak

abyś mógł spokojnie odpowiadać na jego ataki, a także zgromadzić armię w chronionym miejscu. Potem szereg wież możesz spokojnie przesunąć coraz bliżej i bliżej jego miasta. To dość żmudne zadanie, ale w niektórych scenariuszach obrona jest tak potężna, że nie ma się co spieszyć z bezpośrednim atakiem.



## 3 Gospodarka

**W**niektórych misjach SPELLFORCE problemy ekonomiczne nie będą miały znaczenia (wtedy, kiedy awatar przemierza krainę samotnie, jedynie w towarzystwie przyzwanego bohatera, a nie całej armii). Jednak większość scenariuszy



Dzięki budowie farm Ludzie dysponują nieograniczonymi zapasami żywności

wymaga stworzenia sprawnie funkcjonującej gospodarki. Każda z ras ma nieco inne priorytety. Na przykład Krasnoludy preferują żelazo, natomiast Elfy nie są w stanie funkcjonować bez drewna. Na szczęście dzięki rewersyjnej budowie Forester rasa ta potrafi sadzić nowe lasy (i to naprawdę w szybkim tempie), a więc nie grozi jej nigdy wyczerpanie materiałów. Podobnie sprawnie radzą sobie Ludzie, jeśli chodzi o gromadzenie zapasów żywności. Rybacy, myśliwi oraz farmy zapewnią ci tyle jedzenia, że nie zaznasz niedostatku. Kopalnie żelaza, kamieniołomy, źródła magicznych surowców takich jak lenya, moonsilver lub aria niestety nie są nieograniczone. Złoża szybciej lub wolniej się wyczerpują, a ty musisz szukać następnych lub też... poczekać, aż złoża pierwotne się zregenerują. Regeneracji tej nie można nazwać błyskawiczną.

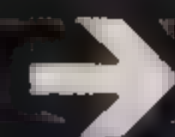
Z uwagi na fakt, że niektóre materiały są deficytowe (na przykład żelazo, a w wypadku Elfów mogą również wystąpić kłopoty z żywnością), powinieneś zadbać o zbudowa-



Złoża arii, lenyi oraz moonsilveru – magicznych surowców potrzebnych do rekrutacji najbardziej zaawansowanych jednostek – niestety się wyczerpują

nie gmachów wspomagających wydobycie. Dzięki nim twoi robotnicy zaniósł do magazynów dwa razy więcej surowców niżby to wynikało z bogactwa złoża. Takimi

budynkami są na przykład Food Store, Sawmill czy Smelting Work.

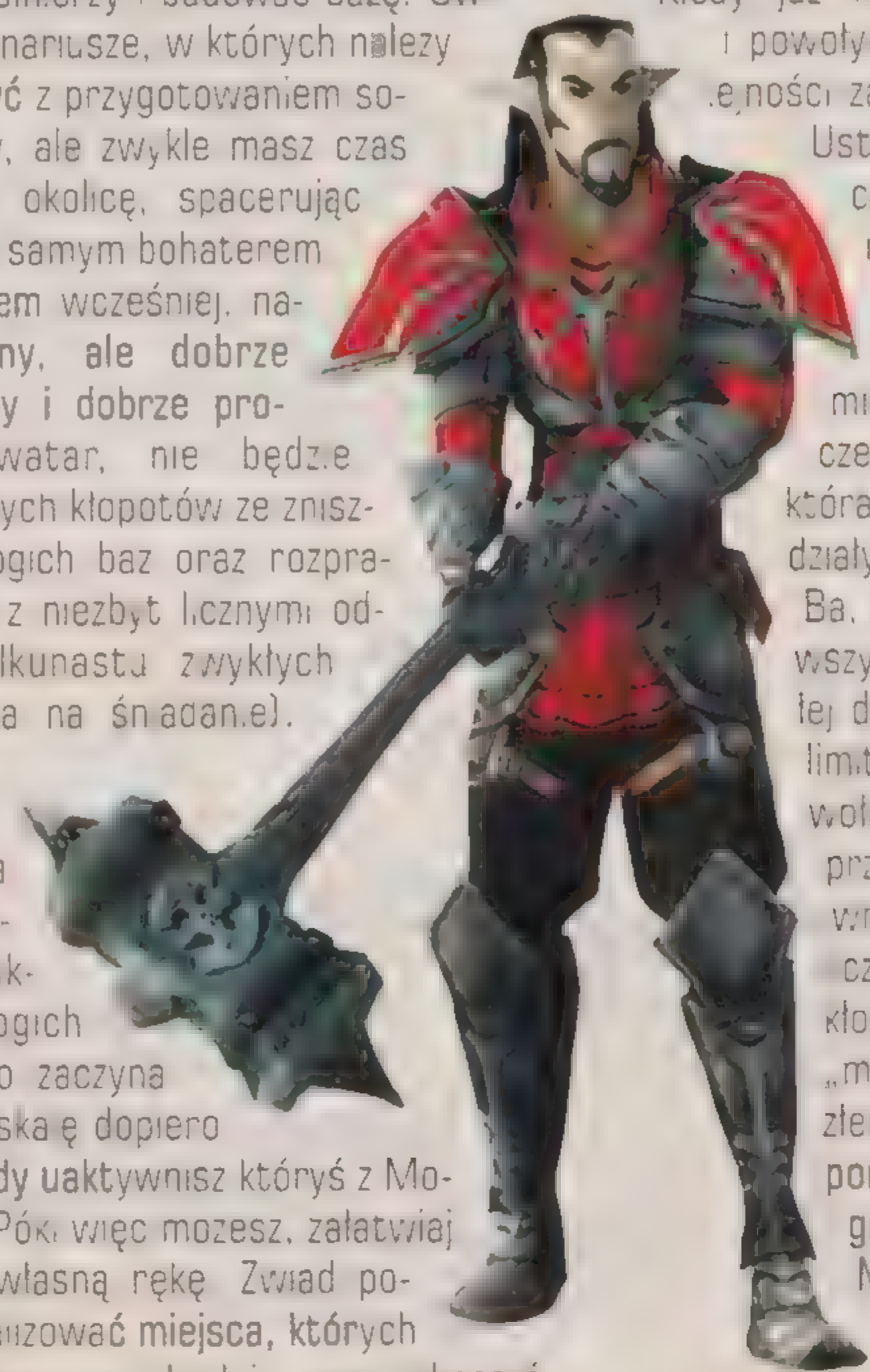




## 4

## Strategia i taktyka

**P**amiętaj, że nie od razu musisz uruchamiać proces rekrutacji robotników oraz żołnierzy i budować bazę. Owszem, są scenariusze, w których należy się pośpieszyć z przygotowaniem solidnej obrony, ale zwykle masz czas. Zbadaj więc okolicę, spacerując oraz walcząc samym bohaterem. Tak jak pisałem wcześniej, nawet samotny, ale dobrze przygotowany i dobrze prowadzony awatar, nie będzie miał specjalnych kłopotów ze zniszczeniem wrogich baz oraz rozprawieniem się z niezbyt licznymi oddziałami (kilkunastu zwykłych żołnierzy tylko na śniadanie). Plus takiego postępowania jest następujący: produkcja wrogich wojsk często zaczyna się na dużą skalę dopiero w chwili, kiedy uaktywnisz któryś z Monumentów. Póki więc możesz, załatwiasz sprawy na własną rękę. Zwiad pozwoli ci zlokalizować miejsca, których nie zdobędziesz samodzielnie, oraz zobaczyć,



gdzie znajdują się punkty warte ochrony, takie jak wąskie przełęcze pomiędzy górami. Kiedy już rozpoczniesz budowę miasta i powoływanie armii, w pierwszej kolejności zabezpiecz własne te miejsca. Ustawienie wieżyczek strażniczych oraz łuczników skutecznie powstrzyma wrogów. Najambitniejszym wyzwaniem w strategicznych misjach SPELLFORCE jest zniszczenie największej z wrogich baz, która zwykle „produkuje” nowe oddziały w tempie wręcz szaleńczym. Ba, może się zdarzyć tak, że atak wszystkich twoich bohaterów i całej dostępnej armii (bo w grze są limity jednostek, które możesz powołać) będzie zbyt słaby, aby przedrzeć się przez defensywę wroga. A z uwagi na ograniczoną ilość surowców, możesz mieć kłopoty z szykowaniem bez końca „męsa armatniego”. Ja znalazłem na to stary sposób, który pomagał mi jeszcze w takich grach jak DUNE 2 czy COMMAND&CONQUER. Po prostu na zdobytym terenie buduj wieżyczki oraz budynki uzdra-

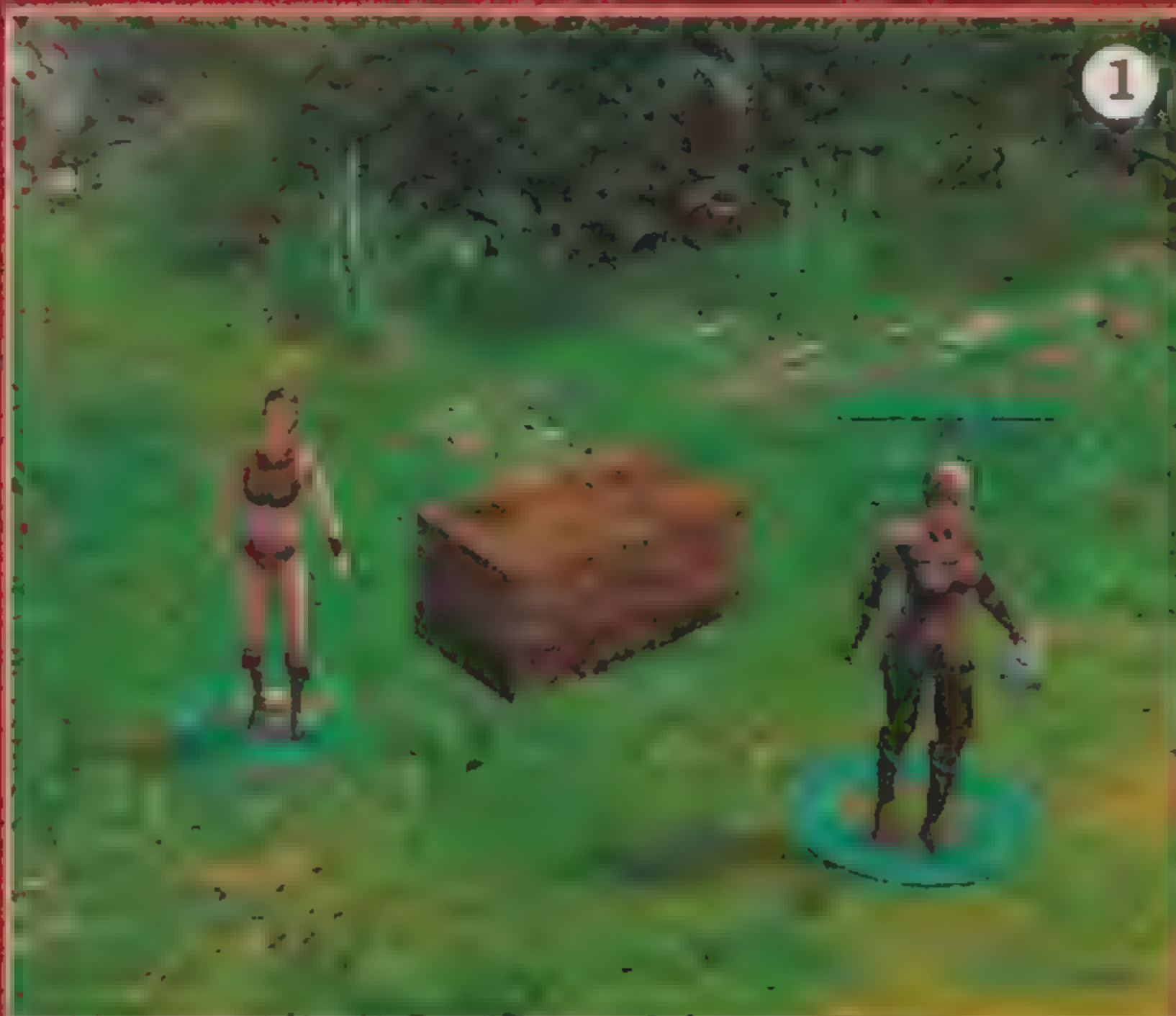


Oto Tytan elfiej rasy – potężny drzewiec, jakby wyjęty z LotR. Każda z ras dysponuje innym unikatowym Tytanem, którego można powołać tylko raz na scenariusz

wające wojska (a jeśli takich nie ma, ściągaj uzdrowiaczy). Zdobędziesz kilkadziesiąt metrów wrogo terenu, powtórz manewr, tak aż do zwycięskiego końca. Drewna nie powinno nigdy zabraknąć, a to podstawowy budoec w przypadku wierz. Problem tkwi też w tym, że nie dostrzegłem, aby wrogowie mieli jakiegokolwiek ekonomiczne problemy. Ba, w ich wypadku coś takiego jak ekonomia po prostu nie istnieje! Nie mają żadnych robotników, któ-

rych mógłbyś wyciąć w pień ani budowlę gospodarczych, które mógłbyś zburzyć. W większości RTS'ów byłeś w stanie zniszczyć przeciwników ekonomicznie. Odciąć ich od pól przyprawy, kopalń złota czy innych źródeł surowców, przerwać szlaki transportowe itp. Tu w ten sposób postępować się nie da, a wróg rekrutuje bez końca nowe oddziały.

Niestety, w SPELLFORCE walczysz nie tylko z wrogiem, ale również z ambicją własnych od-



1 Nie wolno ci zapomnieć o zbadaniu zawartości skrzyń. Czasami znajdziesz tam przedmioty potrzebne w następnych misjach



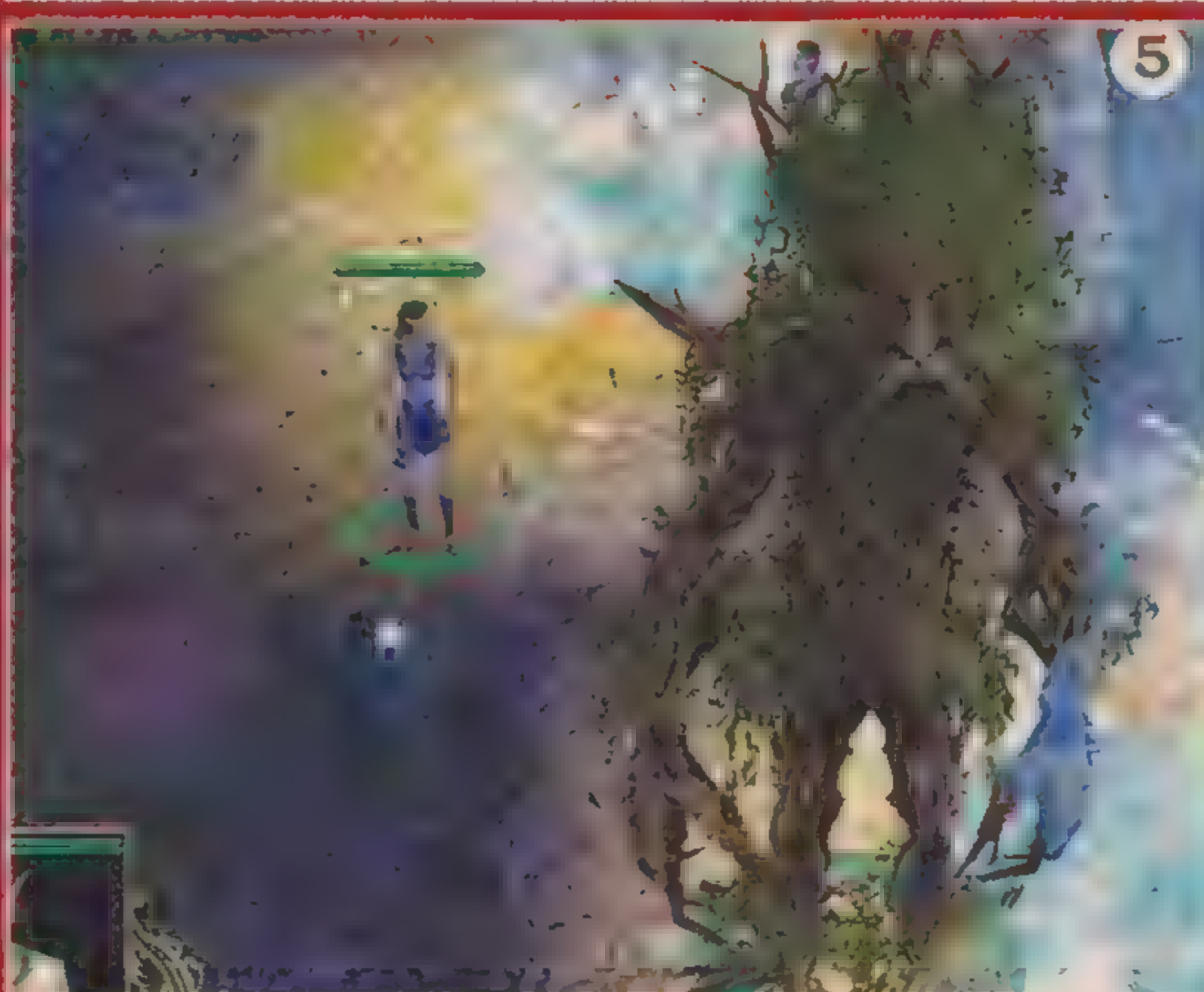
2 Jeżeli trup wroga został podświetlony i nie znika, to oznacza, że znajdziesz przy nim skarb. W wypadku wrogich wodzów mogą to być bardzo ważne przedmioty



3 Im większa liczba robotników zajęta jest budową, tym szybciej ona powstanie. Ale nie przesadzaj – czasami przy budowie lub wydobywaniu nie ma już miejsca...



4 Dzięki wypełnieniu pewnych zleceń twój awatar może otrzymać cenną pomoc. W tym wypadku na jego rozkazy stanie mały oddział driad



5 Silne jednostki pierwszego kontaktu, mur wieżyczek i szeregi łuczników – oto sposób na skuteczną obronę przed atakami nieprzyjaciela



6 Kupcy pełnią niezwykle ważną rolę w SPELLFORCE. To u nich upłynnisz wszelkie łupy oraz zaopatrzysz się w broń, pancerze, magiczne błyskotki i zaklęcia



działów. Żołnierze potrafią nie słuchać rozkazów i nawet wysyłani na tyły zaczynają atak, jeśli tylko widzą, że ktoś ich np. ostrzeliwuje (po czym będą szli coraz dalej, coraz dalej i coraz dalej w ślad za kolejnymi przeciwnikami). Musisz więc bardzo uważać, by nie zagapić się i nie wytracić armii, która wbrew twojemu rozkazowi ruszyła sobie na wesoły podbój. W dodatku w SPELLFORCE w czasie trwania dużej bitwy powstaje taka kotłownia, że nie jesteś w stanie racjonalnie sterować niemal niczym.

W RTS'ach zwykle udaje się „wywabić” wroga i zmusić go do ataku w odpowiadającym ci miejscu. W SPELLFORCE nie jest to już takie proste, ponieważ żołnierze przeciwnej strony wyraźnie bronią pewnego obszaru i niechętnie wychodzą poza ustaloną przez program granicę. Oczywiście można ich skusić do nieco dalszego wymarszu (np. ostrzelując z łuków), ale i tak często zdarza się, że szybko uciekają do własnej bazy.

Zwróć uwagę na to, że twój awatar i jego towarzysze słabną, jeśli stracili zbyt dużo

punktów życia. Może się więc okazać, że ranny bohater nie jest w stanie już uciec, ponieważ zdrowi przeciwnicy bez trudu go doganiają i zadają mu nowe obrażenia.

Podstawowym i karygodnym błędem SPELLFORCE jest to, że raz odkryta mapa po pewnym czasie ginie na dobre, tak jakby twój bohater zapominał, gdzie przed chwilą był i co widział. Jeśli jesteś w misji przygodowej, nic na to nie poradzisz, ale w misji strate-

gicznej jakoś można się z tym fantem uporać. Mianowicie zawsze, jak tylko zobaczysz ważne miejsce (złoża surowców, bramę, Monument), wysyłaj tam zwykłego robotnika. Niech sobie stoi i czeka – tylko po to, abyś zawsze widział ten punkt. Nie raz i nie dwa znalazłem się w sytuacji, że dostrzegłem na mapie ważne, ale niepotrzebne mi w danej chwili złoża surowców, a potem, kiedy mapa już zniknęła, marnowałem czas, ustalając odnaleźć je powtórnie.

Kiedy korzystasz z pomocy awatara lub innych bohaterów, musisz uważać na jeden istotny błąd programistów. Otóż heros, który rzuci czar, zwykle nie powraca automatycznie do walki, lecz tkwi w bezruchu, obserwując potyczkę – musisz wydać mu ponowny rozkaz ataku (zrobi to sam tylko, jeśli oberwie)! Pamiętaj, że nie tylko awatar dysponuje zaklęciami (mój miał między innymi kapitań War Cry, który na krótką chwilę pozwalał jemu i otaczającym go wojownikom zadawać przeszło dwa razy silniejsze uderzenia), ale to samo dotyczy jego kumpli. Łucznicy, wojownicy, kapłani i czarodzieje – każdy z nich dysponuje specjalnymi umiejętnościami, które czasem warto wykorzystać w czasie rozprawy z wrogiem.



Dobrze wyszkolony bohater sam zatrzyma kilkunastu wrogów. Oczywiście miło będzie, jak pomogą mu łucznicy



Nawet hordę tak świetnie prezentujących się potworów mogą zatrzymać dobrze przygotowane linie obronne

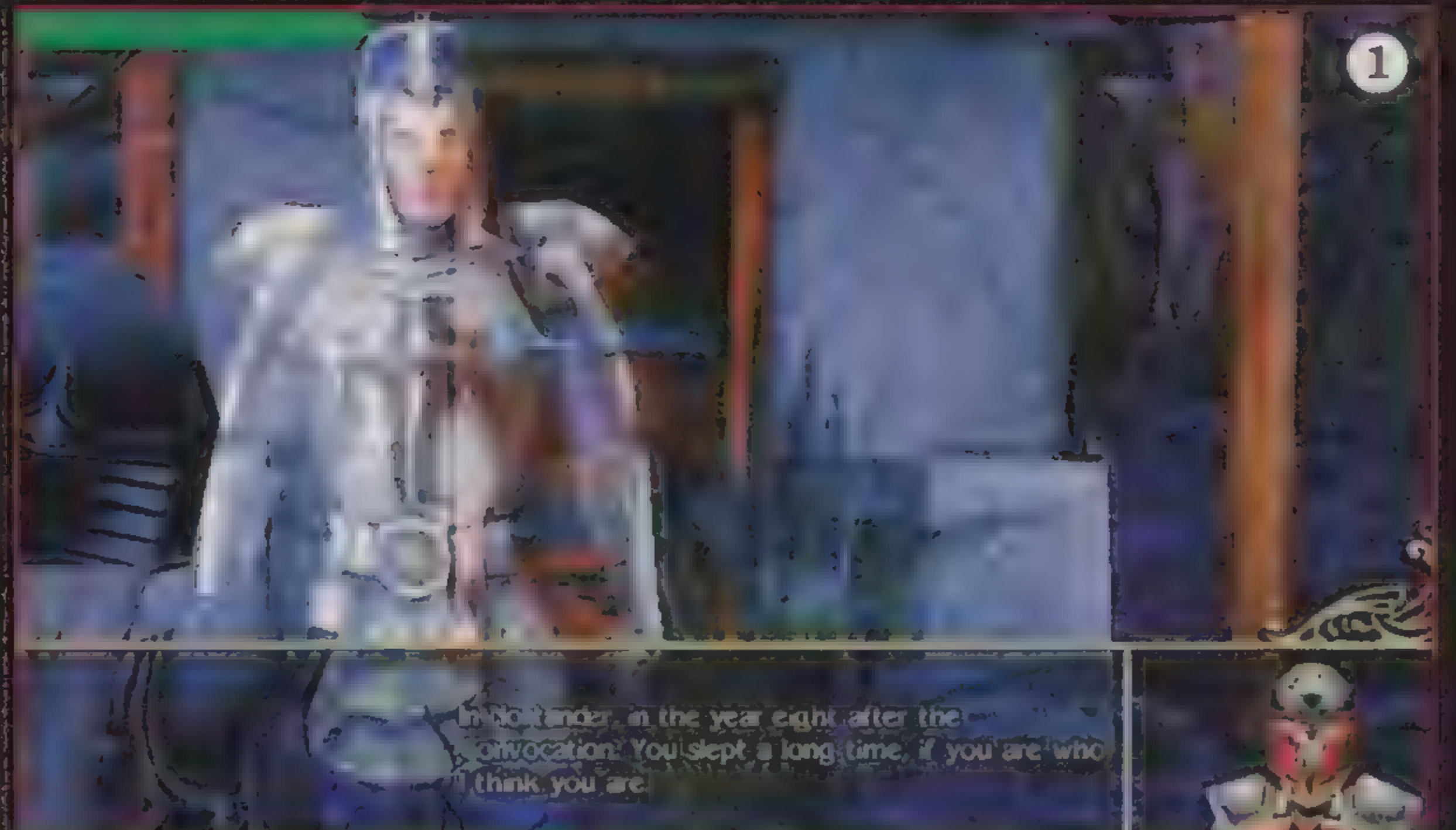
## 5 Przygody

**O**bok misji typowo strategicznych, polegających najczęściej na wyrznięciu w pień wszystkich wrogów, pojawiają się misje przygodowe. Część z nich jest nieodłącznym elementem fabuły. Na przykład, jeśli nie porozmawiasz z jakąś osobą, nie otrzymasz klucza prowadzącego do portalu przenoszącego do kolejnej krainy. Jednak większość to tylko tzw. „side quests”, a więc poboczne zadania, których wykonanie zależy jedynie od twojej dobrej woli. Niektóre są w miarę proste, inne z kolei skomplikowane, zmuszające do wysiłku i podróżowania pomiędzy krainami.

Nagrodą są nie tylko punkty doświadczenia, ale często również pożyteczne lub cenne przedmioty. Nie przejmuj się, jeśli nie jesteś w stanie wykonać jakiejś misji – po prostu trzeba poczekać. Np. do ducha Udwinia w Liannon musiałem wrócić dopiero długo po otrzymaniu zlecenia, z nowymi przyjaciółmi oraz zaopatrzonego w nową broń. Był to bowiem przeciwnik, z którym awatar i jego czworo kumpli mieli pewne problemy (ale nagroda była miła, chociaż jeszcze dość długo nie mogłem z niej korzystać). Podobna sytuacja ma miejsce w pierwszym kraju krasnoludów, gdzie musisz wykończyć pewnego olbrzyma w chytro i bardzo skomplikowany sposób. Ja tymczasem bezpardonowo uśmierdziłem go w walce face to face (co oczywiście skończyło się niezaliczeniem misji, przewidzianej otrucie giganta).

Niestety SPELLFORCE nie jest grą, która zawsze w sposób czytelny opisuje, co masz zrobić, aby wykonać zadanie. Może jestem za bardzo rozbestwiony graniem w SACRED (która pod względem mapowania oraz wyjaśniania zadań jest moim numerem uno w historii gier komputerowych), ale jednak mam wrażenie, że czasami warto zrobić na papierze własną notatkę dotyczącą na przykład tego, gdzie znajduje się postać, którą masz odwiedzić.

W każdym razie zawsze pamiętaj, o tym, by sprawdzać dziennik zadań, gdyż bez niego mógłbyś przeoczyć pewne ważne wydarzenia.



Oto spotkanie z duchem Udwinia – pierwsza przygodowa misja w grze, która stawia przed tobą nieliche wyzwanie. Ale nagroda jest bardzo sympatyczna...



Kontakty z mieszkańcami nie tylko „popychają” fabułę, ale pozwalają na zdobycie doświadczenia oraz cenne przedmioty



W pewnym momencie napotkasz całą armię takich panów jak ten na obrazku. Rozegraj ich na szczyty!





# SACRED

Prezentujemy drugą część poradnika do SACRED. Tym razem zajmiemy się omówieniem trzech ostatnich bohaterów – są to Battlemage, Dark Elf oraz Serafina

## 1 Dark Elf

**O**d razu ostrzegam: nudny to bohater i postać, którą powinien wybrać gracz nie lubiący trudnych wyzwań.

Dlaczego? Ano dlatego, że Mroczny Elf jest herosem tak niewiarygodnie silnym, że reszta postaci wygląda przy nim jak kurczaki przy boju dusicieli.

### Charakterystyki

Mroczny Elf jest czymś w rodzaju wojownika ninja, a więc przyda mu się wysoka Siła oraz wysoka Zręczność. Rozwój innych cech możesz sobie darować. Jeśli chodzi o zdolności, podstawową sprawą jest nauczanie boha-

tera Dual Wielding, ale nie warto tej umiejętności rozwijać wyżej niż na pierwszym poziomie (tak samo nie polecam rozwijania



Duża Siła oraz Zręczność to atrybuty Mrocznego Elfa. Warto też zadbać, by zadawał szybkie ciosy

## 2 Serafina

**N**iestety musiałem zrezygnować z prowadzenia Mrocznego Elfa i zająć się Serafiną, żeby również o tym bohaterze móc cokolwiek powiedzieć. Było to uczucie mniej więcej takie samo jak przesiadka z pociągu pancernego do kartonowego pudła. Oto postać dla graczy, którzy lubią prawdziwe wyzwania, długo trwające walki oraz balansowanie na granicy życia i śmierci. Bo wiem Serafina jest zarówno nie najlepszym wojownikiem, jak i nie najzdolniejszą czarodziejką. Hu, hu, so exciting...

### Charakterystyki

Serafina niestety nie może być jednocześnie wytrawnym wojownikiem oraz sprawnym czarodziejem. Jeśli chcesz wykorzystać jej potencjał magiczny, musisz zainwestować punkty w Umiejętności poprawiające wszelkie elementy związane z tempem rzucania, siłą oraz regeneracją zaklęć i ciosów specjalnych. Czyli przede wszystkim Magic Lore, Heavenly Magic oraz Concentration – oto zdolności, do których musisz co poziom dodawać jeden punkt. Sądę też, że warto zainwestować (ale tylko raz, przy odkrywaniu New Skill) w Dual Wielding, a to z uwagi na fakt, że dzięki temu będziesz mógł korzystać z właściwości dwóch broni. Warto znaleźć takie, które w magiczny sposób podwyższają poziom zaklęć lub w których „sloty” będziesz mógł włożyć interesujące amulety lub pierścienie.

### Sztuki Walki

Sztuki Walki Serafiny dzielą się na typowe umiejętności bitewne, znane już w przypadku Gladiatora czy innych bohaterów (Multi-



Celestial Light przywołuje kolumnę energii raniącą wszystkich wrogów

hit, Hard Hit itp.), jak również specyficzne umiejętności czarodziejskie. Serafina na początkowych etapach gry świetnie radzi sobie z wrogami, wysyłając Energy Bolts, które choć nie mają wielkiej mocy, rządzą dzięki ogromnej szybkości (taki karabin la-

serowy). Problemem jest, że Energy Bolts są aurą, a więc Serafina nie może, nawet jakby chciała, przez mniej więcej 30 sekund korzystać z innego rodzaju broni. Faktem jest, że jeśli zainwestujesz w rozwój tej Sztuki Walki, Energy Bolts będą zadawać naprawdę solidne obrażenia, kosztem jednak ogromnego czasu regeneracji. Bardzo przydatną zdolnością może okazać się Irritation, powodująca wyłączenie na krótki czas z walki wybranego wroga. Świetnym czarem wydawałaby się Conversion, ale w praktyce okazuje się, że jej skuteczność jest łagodnie mówiąc bardzo średnia, gdyż potwory często po prostu nie reagują na to zaklęcie (które teoretycznie ma z przeciwnika uczynić na pewien czas sprzymierzeńca). Ciekawy wydawał mi się czar Be-eEfGee, przywołujący magiczną broń (coś,

co wygląda jak lanca, a działa jak daleko-siężna rusznica laserowa). Jednak tempo strzałów z tej broni jest gorzej niż żałosne, a czas regeneracji zaklęcia staje się na wyższych poziomach kolosalny. Oczywiście można to podreperować odpowiednimi inwestycjami w punkty zdolności (Concentration dla tempa regeneracji i Heavenly Magic dla szybkości strzelania), ale i tak efekty nie są zadowalające. Interesującym zaklęciem jest Celestial Light, wywołujące kolumnę porażającego wrogów światła. Jednak problem w tym, że kolumna jest nieruchoma, a co za tym idzie, przeciwnicy muszą stać w miejscu, aby doznawać obrażeń. Warto również pamiętać o zaklęciu Light Shield i korzystać z tej aury, kiedy wchodzisz na tereny zamieszkane przez gromady luczników.



Om Be-eEfGee – niezwykła broń Serafiny. Na wysokim poziomie zadaje spore obrażenia, ale trzeba dbać o zwiększanie częstotliwości strzałów

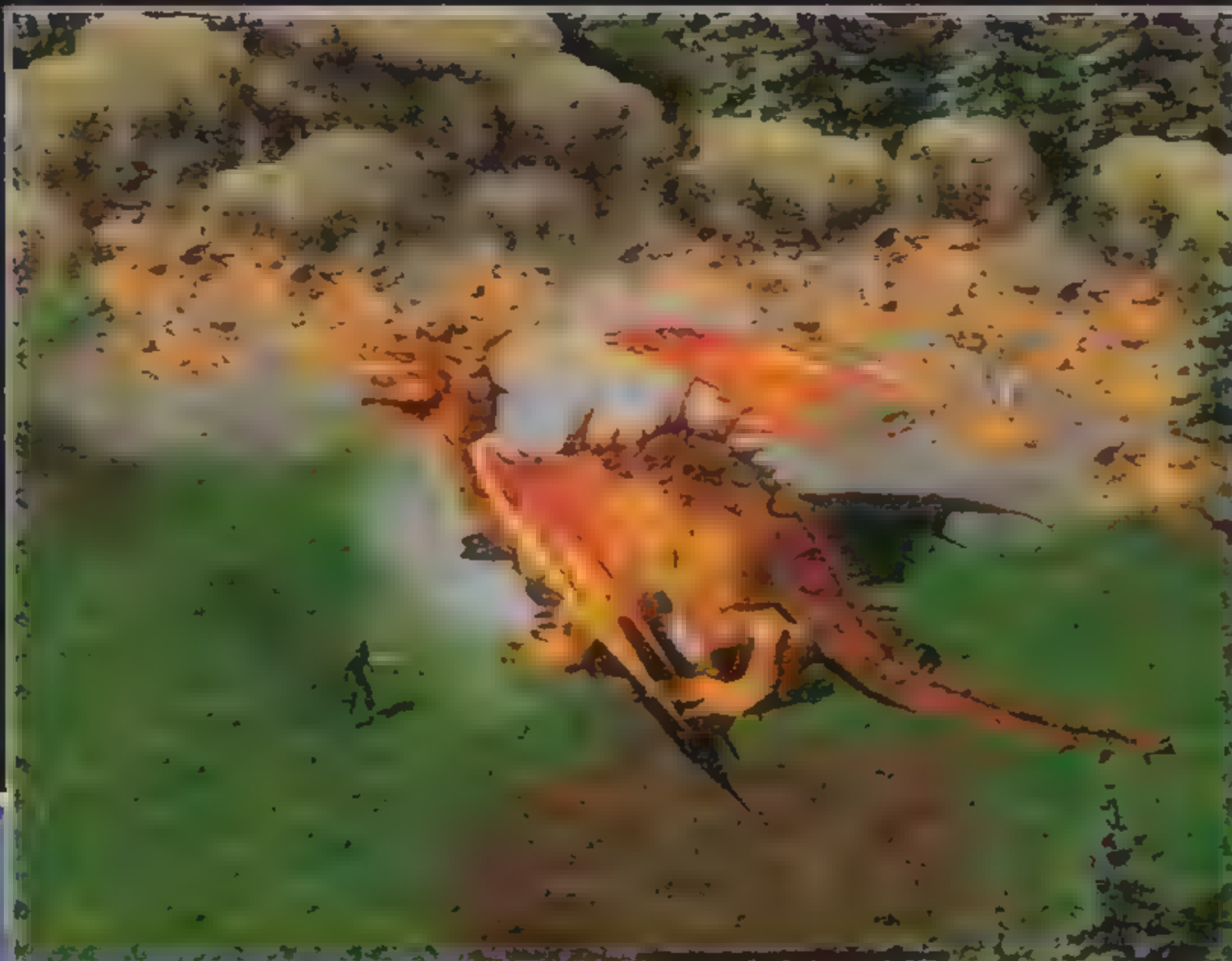


Energy Bolt potrafią zadawać nawet kilkadziesiąt punktów obrażeń i to w ogromnym tempie. Ale czas regeneracji zaklęcia wysokiego poziomu jest gigantyczny





Dzięki aurze Soul Catcher Dark Elf otrzymuje punkty życia za każdego zabitego przeciwnika



Nawet potężny smok nie może oprzeć się pułapce Battle Fog. Będzie tak stał, póki nie zginie...



Po „włączeniu” Testosteronu każdy cios Mrocznego Elfa będzie trafiał. Trzeba tylko zadbać o tempo

Blade Combat). Aby heros zadawał mocne ciosy, należy maksymalnie podnosić mu Weapon Lore. Ja następnie zdecydowałem się na rozwijanie zdolności Constitution, ale potem skoncentrowałem się na Armor, gdyż 3000 punktów życia bohatera na 28 poziomie doświadczenia wydawało mi się wartością jak najbardziej wystarczającą.

Wysoka wartość Armor spowoduje, że Mroczny Elf otrzyma ogromną premię do wszelkiego rodzaju odporności, a dodatkowo uprzyjemni ci zabawę – dzięki premii do szybkości bohater będzie się poruszał w błyskawicznym tempie. W związku z tym nie masz sobie co zawracać głowy dosiadanym konia.

### Sztuki Walki

Mroczny Elf posiada dostęp do potężnych umiejętności specjalnych. Już znana na początku Confusion znacznie ułatwia mu walkę. Jest to pułapka obszarowa o względnie szybkim czasie regeneracji, a więc bohater może oszłomić wielu wrogów naraz. Jednak najważniejszą Sztuką, którą może poznać Mroczny Elf, jest Battle Fog. W zasadzie po opanowaniu tej Sztuki na pierwszym poziomie umiejętności mógłbyś machnąć ręką na inne. Battle Fog powoduje bowiem rozpylenie na sporym obszarze mgły, która całkowicie unieruchamia wrogów! Czas trwania pułapki jest dłuższy od czasu jej regeneracji, a więc możesz powtarzać ją do znudzenia, wycinając w pień

zastygłych jak galareta wrogów. Oczywiście wprowadzenie tak diabolicznej zdolności powoduje, że cała gra staje się po prostu niewyważona pod względem stopnia trudności. Dla Mrocznego Elfa smoki, gigantyczne pająki, mumie czy mający kolosalną liczbę punktów życia mroczni wojownicy są zaledwie przekąską na śniadanie. Jeśli dodać do tego Sztukę Walki (aurę) Testosterone, powodującą zwiększenie celności ataku (przy użyciu odpowiedniej broni miałem ten współczynnik powyżej 800 punktów, co oznaczało, że trafiał każdy cios), jeśli Mrocznemu Elfowi dać w obie ręce naprawdę szybką broń (mój uderzał w tempie powyżej 200 punktów) i w dodatku otoczyć go aurą Soul Catcher (powodu-

je ona, że Mroczny Elf otrzymuje sporo punktów życia za każdego zabitego wroga), to w efekcie otrzymujemy idealną, samoregenerującą się maszynę do zabijania. Mroczny Elf potrafi jeszcze generować tarcze zatrzymujące strzały lub odbijające pociski magiczne, ale ja z tych zdolności nawet nie korzystałem, bo więcej z nimi zawracania głowy niż pożytku. Z czystej ciekawości możesz również poobserwować, jak działa pułapka Poison Mist. Zwłaszcza zabawne jest rzucenie na wrogów najpierw Battle Fog, a potem zatrucie ich za pomocą Poison Mist. Nic więcej nie trzeba już robić – można spokojnie zapalić papierosa (gracze do 18 roku życia czytają: coli się można napić...).

## 3 Battlemage



1 Ze względu na swoją stosunkowo delikatną budowę Mag powinien dosiadać w miarę szybkiego konia – pozwoli to odebrać się od przeciwników i razić ich czarami z dalszej odległości. W razie potrzeby dobry koń umożliwi też skuteczną ucieczkę. Pamiętaj jednak, że siedząc na koniu niektórych zaklęć nie można rzucać w ogóle (np. Wodna Przemiana), zaś pozostałe rzuca się wolniej. Pamiętaj też, że twój koń może zginąć – czasami warto się pofatygować i zsiąść z chabety, szczególnie podczas przeszukiwania nowych obszarów. Dobrą metodą jest stosowanie taktyki „hit and run” – rzucasz w gościa Kulę Ognistą, uciekasz dotąd, aż ci się odnowi i powtarzasz manewr. W ten sposób pokonasz nawet dużo silniejszych od siebie przeciwników.



2 Mag powinien w miarę możliwości unikać zwarć z wieloma przeciwnikami naraz. Dobrze jest mieć towarzysza, który posłuży za „mięso armatnie” – przyjmie na klatę ataki wrogów i przytrzyma ich na tyle długo, byś zdążył rzucić kilka czarów. Idealni są towarzysze związani z głównymi questami gry (jak Wilbur pokazany na screenie), gdyż w odróżnieniu od pobocznych nie umierają – gdy ich punkty życia spadną do zera, padają na ziemię nieprzytomni, by po paru chwilach wstać z całkowicie odnowionym (!) życiem.

Na początku bardzo przydatny jest czar Kula Ognista. Pamiętaj, że możesz użyć go na dwa sposoby: strzelić bezpośrednio w przeciwnika lub w jakimś ogólnym kierunku. W pierwszym przypadku czar trafi nawet, gdy wróg się poruszy (przesunie), lecz

zrani tylko jego. W drugim masz szansę objąc czarem więcej niż jednego przeciwnika, lecz ryzykujesz też, że nie trafisz wcale.

3 Czar Piorun po lekkim rozwinięciu jest idealnym zaklęciem do tępienia dużych grup słabych stworzeń. Jest też bardzo efektowny, jak widać na obrazku obok.

4 Jednym z najlepszych zaklęć ofensywnych jest Spirala Ognia. Szczególnie przyjemne jest rzucenie jej w samym środku wielkiej bandy przeciwników – ma spory zasięg i wielokrotnie rani. Stojąc w środku kręgu ognia, możesz rzucić Wodną Przemianę (niewrażliwość) i patrzeć, jak bezsilni wrogowie giną. Ewentualnie możesz po prostu spokojnie tłuc mie-





## Sekrety cyfrówek

## Czułość przetwornika

Czułość przetwornika CCD (Charge Coupled Devices) określa się parametrem ISO, znanym z tradycyjnych klisz fotograficznych. Niektóre urządzenia dają możliwość wyboru między poszczególnymi wartościami. Tańsze modele mają na stałe ustaloną tę wartość lub dostosowują ją automatycznie. Zazwyczaj ISO mieści się w przedziale od 100 do 400, ale są aparaty, które oferują ISO w zakresach 50-800 lub wyższych.

Główna zasada jest następująca – im wyższa czułość, tym gorsza jakość. Wygoda i większe spektrum zastosowań w zamian za pogorszenie jakości obrazu.

- **ISO 100** pozwala na wykonywanie zdjęć miejsc dobrze oświetlonych. Przydaje się do robienia zdjęć zimą lub w słoneczne dni. Można wykorzystywać go również do portretów.
- **ISO 200** to uniwersalna wielkość, która pozwala na wykonanie większości zdjęć w różnych warunkach. Nadaje się do sfotografowania i zachodu słońca, i scen przy sztucznym oświetleniu.
- **ISO 400** to bardzo wysoka czułość. Tak ustawionym aparatem można robić zdjęcia nawet przy skąpym świetle. Świetnie też nadaje się do uchwycenia obiektów szybko się poruszających.

## Kompresja

Większość aparatów cyfrowych ma możliwość kompresji wykonywanych zdjęć, co pociąga za sobą utratę jakości. Przy zwykłej kompresji (około 1:15) strata nie jest zbyt odczuwalna. Standardowa kompresja pozwala zmieścić około 30 zdjęć na karcie 32 MB.

## Słowniczek

- **matryca CCD** (Charge Coupled Devices) – element światłoczuły, składający się z milionów pikseli.
- **rozdzielczość**: ilość elementów światłoczułych (pikseli) rozmieszczonych na powierzchni matrycy CCD. Podawana w milionach. Jak łatwo obliczyć, matryca o powierzchni 3.2 miliona pikseli pozwala zrobić zdjęcia z maksymalną rozdzielczością 2048x1536.
- **rozdzielczość interpolowana** – rozdzielczość powiększona za pomocą specjalnego programu (algorytmu), który wyszukuje podobne piksele i po prostu je dubluje. Interpolowanie rozdzielczości w większości przypadków wiąże się z utratą jakości.
- **ogniskowa obiektywu** – odległość (w milimetrach) między płaszczyzną obiektywu a miejscem, w którym skupia się światło tworzące ostry obraz. Jeśli mamy do czynienia z obiektywem zmienneogniskowym (zoom), podawany jest zakres ogniskowej, np. 7-21 mm. Mniejsza ogniskowa pozwala na sfotografowanie większej powierzchni.
- **przesłona** – układ regulujący wielkość otworu, przez który światło wpada do aparatu. Wielkość przesłony określana jest parametrem F.
- **tryb makro** – tryb przydatny przy fotografowaniu obiektów z bliskiej odległości (większej skali odwzorowania). Opisy techniczne aparatów cyfrowych zawierają informacje, jaka jest minimalna odległość, z której możemy zrobić zdjęcie.
- **migawka** – zasłona blokująca dostęp światła do powierzchni matrycy CCD. Podczas robienia zdjęcia migawka otwiera się na ułamek sekundy i zamyka, kiedy zadany czas naświetlenia już upłynie. Niektóre aparaty cyfrowe mają możliwość sterowania czasem otwarcia migawki.
- **lustrzanka** – aparat, którego elementem wyróżniającym jest wewnętrzne lustro. Dzięki temu patrząc w wizjer, fotograf widzi fotografowany obiekt tak jak będzie wyglądał na błonie fotograficznej lub na CCD.

# Jak wybrać aparat cyfrowy?

*Duży wybór modeli na rynku oraz zróżnicowane ceny powodują, że kupno cyfrówki nie jest łatwym zadaniem*

**A**paraty cyfrowe potaniały tak, że proste modele dostępne są w cenie swoich analogowych odpowiedników. Dzięki prostej obsłudze i bogatym funkcjom dodatkowym takie urządzenia są interesującą propozycją dla wielu fotoamatorów. Z tego artykułu dowiesz się, jak działają aparaty cyfrowe, czy warto już dzisiaj inwestować w kupno takiego urządzenia oraz dla kogo przeznaczone są te czasami bardzo drogie zabawki.

## Jak to działa?

Zasadę działania aparatu cyfrowego najłatwiej wyjaśnić, porównując go ze zwykłym aparatem. Podstawowa różnica między aparatami analogowymi a ich elektronicznymi braćmi polega na technologii utrwalania obrazu. W tradycyjnym aparacie światło przepuszczone przez obiektyw pada na kliszę światłoczułą, która pod jego wpływem zmienia swoje właściwości, a po obróbce chemicznej przekształca się w trwały obraz. Na-

tomiast w cyfrówkach światło pada na specjalną matrycę CCD (Charge Coupled Devices) złożoną z milionów punkcików. Światło oddziałuje na każdy z tych punkcików, a specjalny procesor w każdym z nich mierzy natężenie światła. Proste? Proste, ale jak zwykle diabeł tkwi w szczegółach.

## Na co zwrócić uwagę?

## Rozdzielczość matrycy

Podstawowym parametrem podawanym przez producentów jest właśnie owa liczba punktów na matrycy CCD. Najnowsze aparaty mają od 3 do 8 milionów pikseli. Niektóre modele mogą pracować z jeszcze wyższą rozdzielczością, która powiększana jest za pomocą mikroprocesora (rozdzielczość interpolowana).

Jednak ilość punktów nie jest najważniejsza. Producenci mają klientów zwiększaniem liczby pikseli, co nie zawsze idzie w parze z polepszeniem jakości obrazu. Dużą wagę ma również wielkość pojedynczej komórki. Zasada jest

taka, że im większa komórka, tym lepiej. Dzięki większemu przetwornikowi można uzyskać bardziej kontrastowe fotografie pozbawione zakłóceń. Ważny jest również algorytm, jakim posługuje się aparat przy zapisywaniu zdjęcia.

## Optyka

Kolejnym istotnym elementem aparatu jest jego układ optyczny. Dobry obiektyw powinien być przede wszystkim „jasny”, czyli pozwalać na zrobienie zdjęcia z jak największym otworem przesłony. Takie ustawienie pozwala na sfotografowanie podczas słabego oświetlenia bez błyskania lampą. Obiektyw nie powinien być „ciemniejszy” niż F 5.6 (im większa cyfra po „F” tym „ciemniejszy” obiektyw) przy najdłuższej ogniskowej.

## Zoom, czyli zbliżenia

Aparaty cyfrowe wyposażone są w zoom optyczny i cyfrowy. Zamiast podchodzić do obiektów, które chcesz sfotografować z bliska, możesz wykorzystać mechanizmy zainstalowane w aparacie. Jest to ważne, kiedy zależy ci na wyraźnym „złapaniu” odległych i niedostępnych obiektów. W większości urządzeń do dyspozycji są dwa rodzaje zoomów.

## DLA WEEKENDOWYCH FOTOGRAFÓW

## Nikon CoolPix 3200

Wielkość matrycy: 3.2 miliona pikseli  
Zoom: optyczny x3, cyfrowy x4  
Karty pamięci: SD / MMC (wbudowane 14.5 MB RAM)

## Zalety:

- niewielkie rozmiary
- spore możliwości konfiguracji, przejrzyste menu
- dobry tryb makro – od 4 cm

## Wady:

- szumy i zniekształcenia obrazu
- mały wyświetlacz
- stosunkowo wysoka cena

jakość zdjęć: ■■■■■■ 3 / 5  
ergonomia: ■■■■■■ 3.5 / 5  
dodatki: ■■■■■■ 3 / 5  
ocena: ■■■■■■ 3.5 / 5

sugerowana cena: 1399 zł



## Media-Tech Uranus MT 417

Wielkość matrycy: 4.24 miliona pikseli  
Zoom: optyczny x3, cyfrowy x4  
Karty pamięci: SD / MMC (aparat ma wbudowane 16 MB RAM)

## Zalety:

- pokrowiec, akumulator i ładowarka w zestawie
- niewielkie rozmiary
- spore możliwości konfiguracji

## Wady:

- szumy i zniekształcenia obrazu
- mały zakres czułości (100/200)
- głośna praca, brak kabla AV
- mały, słabo chroniony wyświetlacz

jakość zdjęć: ■■■■■■ 2.5 / 5  
ergonomia: ■■■■■■ 3.5 / 5  
dodatki: ■■■■■■ 3.5 / 5  
ocena: ■■■■■■ 3 / 5

sugerowana cena: 1199 zł



## Olympus C-360

Wielkość matrycy: 3.2 miliona pikseli  
Zoom: optyczny x3, cyfrowy x3.3  
Karty pamięci: xD-Picture Card (w zestawie 16 MB)

## Zalety:

- prosty w obsłudze
- niewielkie rozmiary
- dobry tryb makro (zdjęcia z bliskiej odległości już od 7 cm)

## Wady:

- długi czas ładowania lampy
- szumy na zdjęciach
- brak polskojęzycznej instrukcji
- drogie karty pamięci

jakość zdjęć: ■■■■■■ 3 / 5  
ergonomia: ■■■■■■ 4 / 5  
dodatki: ■■■■■■ 3 / 5  
ocena: ■■■■■■ 3.5 / 5

sugerowana cena: 1199 zł



## Olympus C-460

Wielkość matrycy: 4 miliony pikseli  
Zoom: optyczny x3, cyfrowy x4  
Karty pamięci: xD-Picture Card (w zestawie 16 MB)

## Zalety:

- prosty w obsłudze
- niewielkie rozmiary
- dobry tryb makro

## Wady:

- długi czas ładowania lampy
- brak polskojęzycznej instrukcji
- drogie karty pamięci

jakość zdjęć: ■■■■■■ 3.5 / 5  
ergonomia: ■■■■■■ 4 / 5  
dodatki: ■■■■■■ 3 / 5  
ocena: ■■■■■■ 4 / 5

sugerowana cena: 1499 zł





## DLA AMATORÓW

### Konica Minolta Dimage Z1




Wielkość matrycy: 3.2 miliona pikseli  
Zoom: optyczny x10, cyfrowy x4  
Karty pamięci: SD / MMC (w zestawie z aparatem 16 MB RAM)

#### Zalety:

- przystępna cena
- spore możliwości konfiguracji, przejrzyste menu
- 10x zoom optyczny

#### Wady:

- zniekształcenia obrazu przy najdłuższej ogniskowej
- mały wyświetlacz
- brak akumulatorów

jakość zdjęć:  **3.5 / 5**  
ergonomia:  **3 / 5**  
dodatki:  **3 / 5**  
ocena:  **3.5 / 5**  
**sugerowana cena: 1699 zł**



### Konica Minolta Dimage Z2





Wielkość matrycy: 4 miliony pikseli  
Zoom: optyczny x10, cyfrowy x4  
Karty pamięci: SD / MMC (aparat ma wbudowane 16 MB RAM)

#### Zalety:

- spore możliwości konfiguracji, przejrzyste menu
- 10x zoom optyczny

#### Wady:

- zniekształcenia obrazu przy najdłuższej ogniskowej
- mały wyświetlacz
- brak akumulatorów

jakość zdjęć:  **4 / 5**  
ergonomia:  **3 / 5**  
dodatki:  **3 / 5**  
ocena:  **3.5 / 5**  
**sugerowana cena: 2199 zł**



#### Zoom optyczny

Dzięki zastosowaniu odpowiednich soczewek i regulowaniu odległości między nimi możesz przybliżać i jednocześnie powiększać fotografowane obiekty lub oddalać perspektywę i robić zdjęcia dużych obszarów. Im większy zakres zooma, tym większe daje możliwości, ale zazwyczaj idzie to w parze z większymi zakłóceniami i zniekształceniami.

#### Zoom cyfrowy

Zoom optyczny można wspomagać zoomem cyfrowym. Tam, gdzie kończą się już fizyczne możliwości układu optycznego, z pomocą przychodzi elektronika. Dzięki specjalnym programom można jeszcze bardziej powiększyć poszczególne elementy zdjęcia. Bardzo łatwo takich operacji dokonuje się za pośrednictwem komputera. Niestety, użycie cyfrowego zoomu wiąże się ze znaczną utratą jakości, więc korzystaj z niego tylko w ostateczności.

#### Zniekształcenia, dodatkowe ustawienia

Optyka rządzi się swoimi prawami. Zmiana ogniskowej powoduje zniekształcenia geometryczne. Przy stosowaniu obiekty-

#### Formaty pamięci

- Compact Flash I i II oraz IBM Microdrive (wielkość od 16 MB do 4 GB). Średnia cena za moduł 128 MB – 115 zł
- Memory Stick (wielkość od 16 MB do 1 GB). Średnia cena za moduł 128 MB – 180 zł
- MMC / SD – (wielkość od 16 MB do 512 MB). Średnia cena za moduł 128 MB – 120 zł
- Smart Media – (wielkość od 16 MB do 128 MB). Średnia cena za moduł 128 MB – 140 zł
- xD Picture Card – (wielkość od 16 MB do 512 MB). Średnia cena za moduł 128 MB – 190 zł

#### Pamięć i zasilanie

Innym ważnym elementem aparatu jest wielkość dostępnej pamięci i rodzaj nośników, z jakimi współpracują. Nie trzeba chyba dodawać, że im więcej pamięci, tym lepiej (nie mniej niż 16 MB). Brak jednolitego standardu kart pamięci jest tutaj bardzo dużą niedogodnością. Zanim zapłacisz kilkaset złotych za aparat, dowiedz się, jakie są możliwości rozbudowy pamięci, i wybierz takie rozwiązanie, które pozwoli jak najmniejszym kosztem powiększyć dostępną pamięć.

Dobre akumulatory ułatwią obsługę aparatu. Dzięki pojemnym bateriom będziesz mógł dłużej robić zdjęcia. A trzeba przyznać, że cyfrowki to urządzenia wyjątkowo energochłonne. Najbardziej ekonomicznym rozwiązaniem jest

kupno aparatu z własnym akumulatorem i ładowarką (inaczej wydasz majątek na baterie). Wyświetlacz powinien być jak największy i jak najdokładniej przedstawiać fotografowane obiekty.

Wbudowana lampa i dodatkowe wyposażenie też są jak najbardziej pożądane.

#### Dodatki

Na koniec warto wspomnieć, że niebagatelną rolę podczas decyzji o zakupie aparatu odgrywa jakość dołączonego oprogramowania. Należy zwrócić uwagę, czy są to pełne wersje programów oraz jakie są ich możliwości. Warto również poprosić się o warunki i długość gwarancji. Polska instrukcja to dziś standard. Jednak wielu producentów wciąż zdaje się tego nie dostrzegać. Nierzadko po otwarciu pudełka spotyka nas niemiła niespodzianka i zamiast instrukcji po polsku znajdujemy tylko angielską lub na przykład węgierską.

### Przegląd modeli

Dzisiejszy rynek fotografii cyfrowej oferuje kilkadziesiąt różnych modeli. Jak się w tym połączyć? Specjalnie dla Ciebie przygotowaliśmy test kilku najpopularniejszych urządzeń. Sprzęt podzieliłmy na trzy grupy (kryterium była cena oraz oferowane możliwości).

Pierwsza grupa to aparaty „proste i tanie”, w której znalazły się urządzenia oferujące najuboższy zestaw funkcji. Kolejna grupa – „dla ambitnych amatorów” – to urządzenia sprawdzające się w większości codziennych sytuacji (fotografia turystyczna, dokumentacja imprez okolicznościowych). Ostatnia grupa – „dla bardziej wymagających” – to aparaty, które powinny zadowolić większość osób zajmujących się amatorską fotografią (portrety, fotografia makro, proste fotografie studyjne). Podczas testów zwróciliśmy uwagę przede wszystkim na jakość obrazu. Każdym aparatem zrobiliśmy serię zdjęć testowych w różnych warunkach oświetleniowych. Następnie braliśmy pod uwa-

gę jakość szczegółów, sposób odwzorowania barw oraz poziom zakłóceń. Kolejny parametr to ergonomia oraz intuicyjność obsługi. Dla aparatów z pierwszych dwóch kategorii obsługa powinna być jak najprostsza i sprowadzać się do ustawiania odpowiedniego programu oraz naciśnięcia migawki. W przypadku aparatów bardziej skomplikowanych im więcej parametrów można ustawić, tym lepiej.

Ostatnią kategorią, którą braliśmy pod uwagę, jest wyposażenie dodatkowe, czyli co przydatnego można znaleźć w pudełku. Każdy aparat w danej kategorii mógł zdobyć od 1 do 5 punktów.

### Niełatwy wybór

**W** prezentowanym obok zestawieniu nie znalazły się wszystkie dostępne na polskim rynku aparaty cyfrowe – gdybyśmy chcieli uwzględnić choćby tylko nowsze modele największych producentów, wyszedłby z tego gruby, kilkudziesięciostronicowy zeszyt. Z resztą nawet mając precyzyjne dane wybór nie byłby łatwy – każdy z nas inaczej postrzega kolory i dla każdego inaczej będzie wyglądało idealne zdjęcie. Na pewno bezdyskusyjną sprawą jest jakość optyki – już dawno cały świat przekonał się, że najlepsze obiektywy robi Canon, Nikon czy Olympus. Ale aparat cyfrowy to niestety także elektronika – tu okazuje się, że liderzy w poprzedniej kategorii niekoniecznie dają sobie radę.

Najlepszą metodą wyboru aparatu byłoby więc zrobienie identycznych zdjęć różnymi modelami i porównanie uzyskanych odbitek. Oczywiście dla większości z was jest to nie do zrealizowania. Na szczęście w Sieci istnieje wiele portali, zajmujących się profesjonalnym testowaniem. Możecie tam znaleźć nie tylko opisy i dane techniczne, ale także komentarze użytkowników sprzętu oraz zdjęcia porównawcze. Szczególnie polecamy odwiedzenie stron [www.dpreview.com](http://www.dpreview.com) oraz [www.imaging-resource.com](http://www.imaging-resource.com).

Na koniec mała podpowiedź z Sieci – oto modele, które polecane są entuzjastom fotografii cyfrowej przez [www.imaging-resource.com](http://www.imaging-resource.com):

Nikon D70 SLR 6.1 mpx  
Canon EOS Digital Rebel 6.3 mpx  
Olympus C-750 Ultra Zoom 4.0 mpx  
Olympus C-5060 Wide Zoom 5.1 mpx  
Canon EOS-10D 6.3 mpx  
FujifinePix S7000 6.3 mpx  
Canon PowerShot S60 5.0 mpx  
Nikon CoolPix 5700 5.0 mpx  
Kodak EasyShare DX6490 4.0 mpx  
Olympus C-770 Ultra Zoom



#### Olympus C-740 Ultra Zoom

Wszystkie aparaty z rodziny Camedia C-7xx słyną już z doskonałej jakości zdjęć, dobrej klasy obiektywu oraz wygodnej i łatwej obsługi. Dodatkowo nie są zbyt drogie

wu ze stałą ogniskową te odchylenia od normy są nieznaczne i prawie niezauważalne. W przypadku obiektywów o zmiennej ogniskowej (zoom) najmniejsze zniekształcenia występują w środkowym zakresie ogniskowych. Im większe odchylenie od środka, tym zniekształcenia są większe.

Niebagatelną sprawą podczas wyboru aparatu jest zwrócenie uwagi na dostępne tryby pracy. Większość urządzeń ma wbudowane kilka programów automatycznych, które dobiorą za Ciebie wszystkie potrzebne ustawienia. Jednak to nie programy automatyczne świadczą o jakości aparatu, lecz możliwość samodzielnego manipulowania przy niektórych parametrach (czułość przetwornika, przesłona, czas migawki). Im więcej elementów możesz ustawić sam, tym lepiej – o ile oczywiście chcesz mieć wpływ na końcowy efekt. Zdjęcia z dobrze ustawionymi parametrami zawsze będą lepsze niż te zrobione za pomocą automatycznego programu, ale jeśli nie masz pojęcia o fotografii, daruj sobie majstrowanie przy dostępnych ustawieniach.

## DLA WYMAGAJĄCYCH

### Canon G5

Wielkość matrycy: 5 milionów pikseli  
Zoom: optyczny x4, cyfrowy x4  
Karty pamięci: CF I i II, IBM Micro (w zestawie z aparatem 32 MB RAM)

#### Zalety:

- szybki obiektyw i migawka
- dobra jakość obrazu
- solidna obudowa, ładowarka oraz akumulatory w zestawie

#### Wady:

- zoom pracuje niezbyt płynnie
- obiektyw zasłania wizjer

jakość zdjęć:  **4.5 / 5**  
ergonomia:  **4.5 / 5**  
dodatki:  **4 / 5**  
ocena:  **4.5 / 5**  
**sugerowana cena: 2849 zł**



### Nikon CoolPix 5700

Wielkość matrycy: 5 milionów pikseli  
Zoom: optyczny x8, cyfrowy x4  
Karty pamięci: CF I i II, IBM Micro (w zestawie z aparatem 32 MB RAM)

#### Zalety:

- pokrowiec, akumulator i ładowarka w zestawie
- niewielkie rozmiary
- spore możliwości konfiguracji

#### Wady:

- wysoka cena
- powolny start i działanie
- brak histogramu

jakość zdjęć:  **4.5 / 5**  
ergonomia:  **4 / 5**  
dodatki:  **4 / 5**  
ocena:  **4 / 5**  
**sugerowana cena: 4299 zł**





# O czym szumi w Sieci

## MIPS dla Turków

They provide a valuable resource for the development of the nation's health care system. The authors of this book provide a comprehensive overview of the current state of the health care system, and discuss the challenges and opportunities for the future. The book is a valuable resource for anyone interested in the health care system, and is highly recommended for all libraries.

## Modeling the Response

1. 1941年12月，日本帝国主义侵略军占领香港，香港同胞被迫开始了长达三年零八个月的沦陷生活。在日寇铁蹄蹂躏下，香港同胞在政治上、经济上、文化上均受到残酷的压迫和剥削。但是，香港同胞并没有屈服于侵略者的淫威，他们以各种方式进行了英勇的斗争。

**Open House 24 Hours**

[illegible]

**00000000000000000000**

## UNIT 2000 - INTRODUCTION

THE LIFE OF JOHN RUSKIN  
 BY JOHN RUSKIN  
 THE LIFE OF JOHN RUSKIN  
 WITH A HISTORY OF HIS TIMES  
 BY JOHN RUSKIN

## Zalataja Krlona BIOS-om?

[illegible]

# WIKI-TO-DO

[illegible]

## Windows 10 32-bit

**A** **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H** **I** **J** **K** **L** **M** **N** **O**

## New, deadly virus

1. The first step in the process is to identify the problem or issue that needs to be addressed. This involves gathering information and understanding the context of the problem.

2. Once the problem is identified, the next step is to define the objectives and goals of the project. This helps to clarify what needs to be achieved and provides a clear direction for the team.

3. The third step is to develop a plan or strategy to address the problem. This involves breaking down the problem into smaller, manageable tasks and determining the resources needed to complete each task.

4. The fourth step is to implement the plan. This involves putting the strategy into action and monitoring progress to ensure that the project is on track.

5. The final step is to evaluate the results of the project. This involves assessing the outcomes against the objectives and goals and identifying any areas for improvement.



## Domowy LCD z iiyama

# TV na płasko

**P**anele LCD nieśmiało zaczynają atakować rynek telewizorów, choć ze względu na ceny sporo czasu minie, zanim każdy z nas będzie miał w domu takiego płaszczaka. Mimo to warto przyjrzeć się, co nowego gości na sklepowych półkach.

Ostatnio w sprzedaży pojawił się nowy, 21-calowy telewizor firmy iiyama – C510T. Urządzenie posiada ekran o proporcjach 4:3 i o przekątnej 51 cm. Wyświetla bardzo jasny i nasycony obraz, dzięki czemu oglądanie TV stało się bardzo wygodne.

Sam panel nie oferuje zbyt wysokiej rozdzielczości – 640 x 480 pikseli to w dzisiejszych czasach mało, choć absolutnie wystarcza do oglądania programów telewizyjnych. Panel można podłączyć do komputera, jednak zniechęca do tego wspomniana niska rozdzielczość.

Urządzenie pozwala zapamiętać 100 stacji TV, posiada funkcję teletekstu, ma też wbudowane głośniki oraz wejścia euro, s-video, composite, anteny i D-Sub. Wszystko to za 4000 zł.

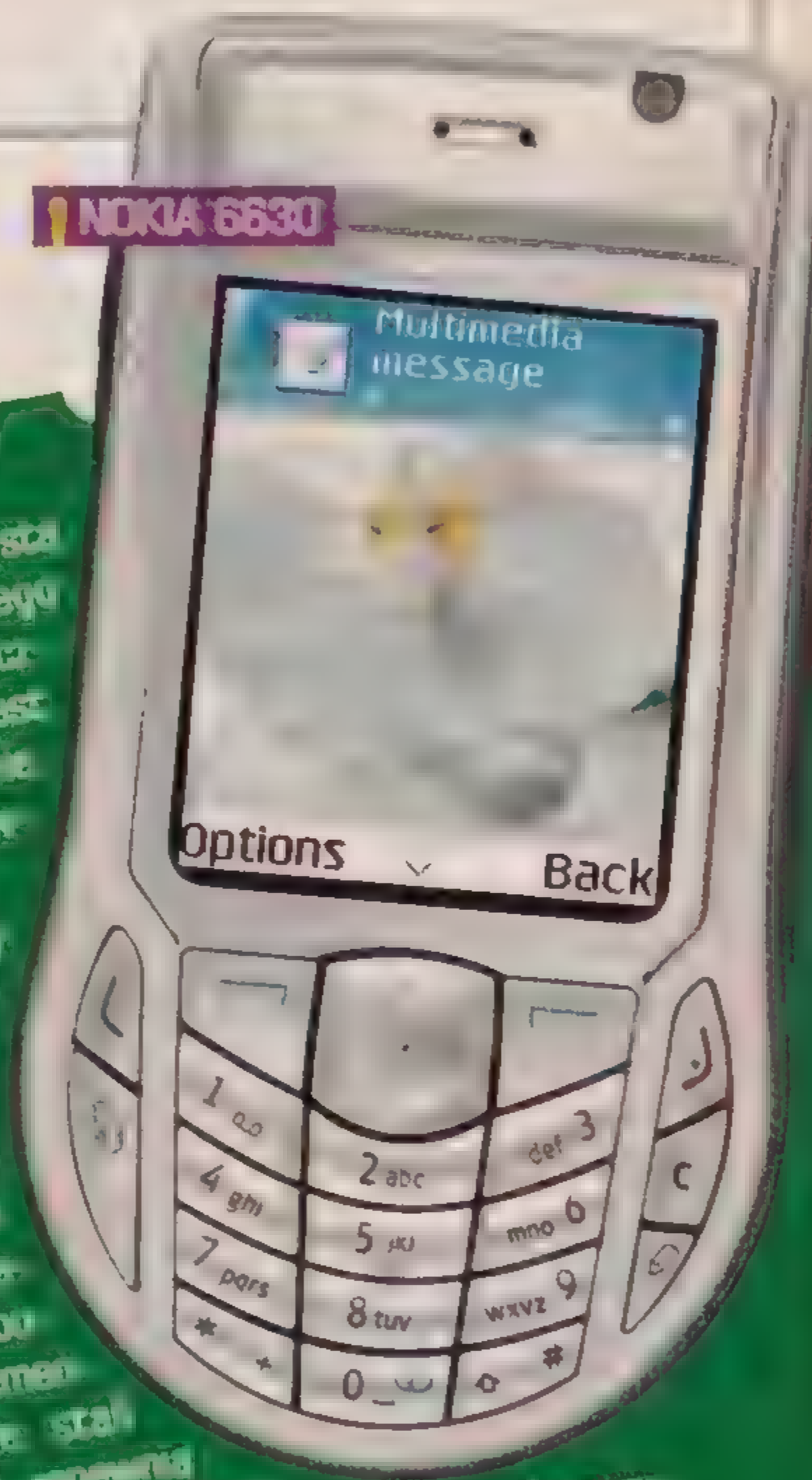
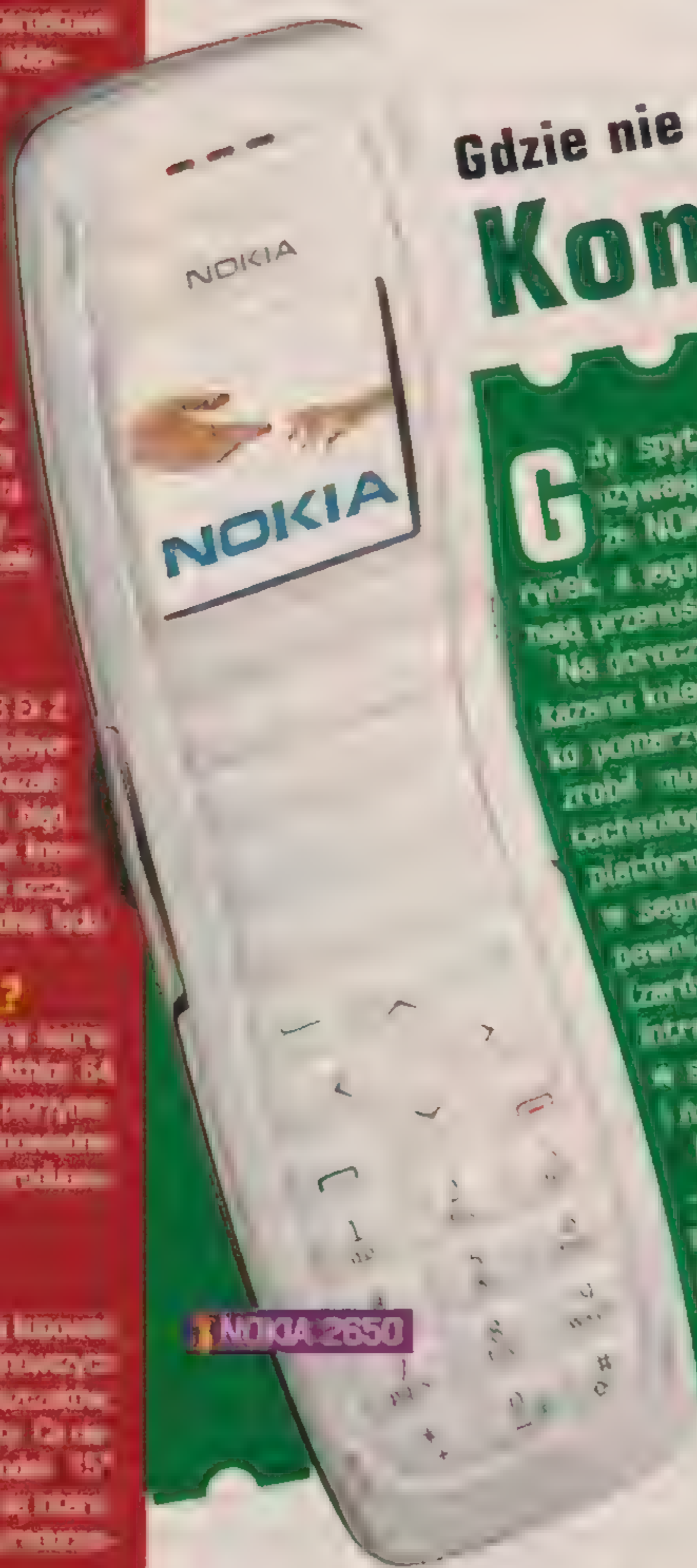
Gdzie nie spojrzysz, tam NOKIA  
**Komórkowy szat**

[illegible]

Na dorocznym konferencji, w której można było zobaczyć kolejną partię urządzeń, w tym najciekawsze, co pojawiło się. Największe wrażenie na sobie zrobił model 6630, który łączy w sobie zalety technologii trzech generacji systemu EDGE oraz platformy Series 60, oznaczona jest modelką z segmentu telefonów inteligentnych do Sieci, pewnie szybki i bezpieczny dostęp do Sieci światłowodowej Internetu, jak na przykład firmowego Intranetu. Komórka ta potrafi działać zarówno w starych sieciach drugiej generacji (GSM), jak i najnowszej WCDMA.

NOKIA reprezentowała także model 6260 - przeznaczony dla osób, którym praca wymaga częstych podróży służbowych. Ta komórka posiada między innymi obsługę portu elektronicznego Bluetooth, aparat fotograficzny Tribrakresowy

tabeli komórkowy kryzysu  
 i systemu operacyjnego  
 Symbol Charakterystyka  
 na końcu wyrażenia jest  
 słowo, który ma być  
 dla nich. Nie rób  
 niczego.

[illegible]

## Kombajn z LG

# SuperCombo

**W** sklepach pojawiła się kolejna z nowej serii nagrywarek DVD, potrafiąca „wypalać” płyty dwuwarstwowe o pojemności 9.4 GB.

LG DVD-GSA-4120B osiąga prędkość zapisu 12x, co oznacza, iż w ciągu sekundy jest w stanie zapisać do 16 MB danych. Urządzenie obsługuje praktycznie wszystkie obecne na rynku nośniki DVD i CD-R. Nagrywarka potrafi dodatkowo zapisywać profesjonalne płyty DVD-RAM z prędkością 5x. Na takim nośniku dane mogą być przechowywane bezpiecznie nawet przez 30

lat, a płyta może być zapisywana ponad 100 tysięcy razy. DVD-RAM jest jedynym formatem, który nie wymaga zamknięcia nagrywanej sesji i gwarantuje prawidłowy zapis nawet na częściowo uszkodzonym nośniku. Nowy model LG oferuje następujące szybkości zapisu: DVD-R – 8x, DVD-RW – 4x, DVD+R – 12x, DVD+RW – 4x, DVD-RAM – 5x, DVD-R dwuwarstwowe – 2, 4x, CD-R – 40x, CD-RW – 24x. Szybkość odczytu wynosi dla CD max. 40x, a dla DVD – 16x. Cena nagrywarki to około 560 zł.









## O czym szumi w Sieci

## Microsoft kosi Paryż

Przedsiębiorstwo Microsoft, amerykański producent oprogramowania, które w tym roku wygrało przetarg na dostawę systemu operacyjnego Windows dla Szwajcarskiej Armii, nie może sobie pozwolić na przesadę. W tym celu firma postanowiła zrehabilitować swoją markę w oczach francuskiej opinii publicznej. W tym celu Microsoft postanowił wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy. W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy.

## Operatorzy nie zapłacą

Kierownicy podziękowali. W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy. W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy.

## Było nie w supermarkiecie

W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy. W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy.

## NVIDIA nieczytny 3dfx?

W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy. W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy.

## Cyfrowy Walkman

W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy. W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy.

## Nowa nazwa, szybsza praca...

W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy. W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy.

## Gry szpitalne?

W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy. W tym celu firma postanowiła wykonać serię reklam, które miałyby na celu wywołanie sympatii do firmy.

Epson zwraca kasę!

## Stare za nowe

1 lipca ruszyła specjalna promocja firmy Epson. Każdy, kto kupi wybrany model kolorowej drukarki aserowej, Epson AcuLaser, może otrzymać zwrot pieniędzy. Warunkiem jest oddanie specjalnemu kurierowi starej drukarki (jakiegokolwiek ty-

pu modelu producenta, zalegającej już nie). Stara drukarka zostanie oddana ekologom, którzy zająą się jej recyklingiem. W zależności od tego, jak model drukarki kupisz, możesz odebrać od 500 do 5000 złotych. Dodatkowe informacje znajdziesz w Sece na stronie Epsona.

## Nowa linia coolerów Pentagram

## Freezone

Jednym ze skutków ciągłego wzrostu mocy procesorów jest coraz większe wydzielanie się ciepła. Potrzeba więc coraz lepszych urządzeń umożliwiających wydajne odprowadzenie ciepła z rdzenia procesora. Takim produktem ma być seria coolerów Freezone firmy Pentagram.

Ich konstruk-

cja sprawia, że odprowadzanie ciepła odbywa się na wyjątkowo dużej powierzchni coolera. Dodatkowo wykonano je z miedzi, co jeszcze bardziej poprawia skuteczność chłodzenia. Coolery przeznaczone są dla procesorów P4, Athlon XP i Athlon 64.



## Kółka dla fanów czterech kółek

## W lewo i w prawo

Dwie nowe kierownice firmy MANTA już od kilku tygodni pomagają graczom likwidować przydrożne sosienki. Evolution Wheel Supreme (po prawej) działa z pecetami i konsolami PlayStation. Oferuje dwa tryby działania – cyfrowy i analogowy. Posiada mocne przyssawki.



które świetnie trzymają się blatu stołu, oczywiście pod warunkiem, że jest dostatecznie duży. Kierownica Compressor Supreme z technologią Force Feedback (po lewej) prócz pedałów ma też dźwignę zmiany biegów i hamulec ręczny. Sprzęt świetnie leży w dłoniach i ma masę w pełni konfigurowalnych przycisków. Redakcyjny asystent Marek próbował oderwać kierownicę od stołu: spasał go po 5 minutach.



Siemens walczy o rynek komórek

## Cicha woda...

Niemiecki koncern elektroniczny wypiera z rynku swoich konkurentów. Nowe modele telefonów komórkowych Siemens sprzedaje bez żadnych rabatów i pomp, co jest dla użytkowników korzystne. Nowy model – oryginalny wygląd może podobać się każdemu, a mnogość funkcji sprawia, że większość potencjalnych klientów aż się śmieje.

Młodym i aktywnym ludziom najbardziej w nowej ofercie spodoba się

zestaw M65. Jest to działo z Siemensów, który posiada wznowioną obudowę. Jest to jest na wodę, kurz oraz wiatr. Jak na nowoczesną komórkę przystało, posiada także kolorowy ekran i wyświetlający nawet aż 65 tysięcy kolorów, wbudowany aparat fotograficzny oraz obsługę aplikacji JAVA. Nowa komórka działa w Sieciach GSM 900/1800 oraz 1900, tak więc można z nią podróżować praktycznie po całym świecie.



Do M65 można dokupić zestaw „przerabiający” komórkę w... komputer rowerowy!

## Cerberus strzeże Sieci

## Neo-router

Sprzętowy router przyszedł się każdemu, kto chce podłączyć do internetu komputer za pomocą technologii ADSL (Neostarda). Węzeł, na którym komputer Cerberus posiada wbudowany modem ADSL umożliwia podłączenie do Sieci 4 komputerów. Urządzenie pełni również rolę firewala zapewniającego bezpieczeństwo sieci lokalnej. Oprócz tego potrafi działać jako serwer usług DHCP, VPN, DDNS, innych. Jego konfiguracja realizowana jest poprzez interfejs obsługiwany za pomocą przeglądarki WWW. Użytkownik ma wobec tego pewność, iż niezależnie od wykorzystanego systemu operacyjnego, będzie miał możliwość poprawnego i wygodnego ustawienia wszystkich opcji. Do routera dołączona jest również obszerna instrukcja w języku polskim. A wszystko to za 330 zł brutto.





# Przygoda czeka na ciebie!

**Super  
konkursy:**  
do wygrania kursy  
nurkowania oraz  
spływ kajakowy

**100  
stron!**



## Wybierz coś dla siebie!

wycieczki rowerowe & downhill, zakupy sprzętu, trasy wycieczek, ekwipunek turysty, rajdy po górach, wspinaczka skałkowa, ciekawe miejsca w Polsce, deskorolka & rolki, quady, bungee & zorbing, zwariowane sporty, survival, bunkry i forty, paintball, szybowce, loty na paralotni, windsurfing, żeglarstwo, kajaki, nurkowanie, jazda konno, rafting, hydrospeed...

## najlepsze pomysły na letnią nudę

w kioskach od 6 lipca



## Garfield

premiera  
8.08

**T**łusty, leniwy i niezmiennie inteligentny zwierzak ro-  
dem z krótkich historyjek ob-  
razkowych trafia w końcu na  
duży ekran. Sensacja?  
A gdzie tam! Chociaż... Nie  
byłoby w filmowym „Gar-  
fieldzie” nic niezwykłego,  
gdyby nie to, że tym ra-  
zem pomarańczowa  
kupa futra opuściła  
kreskowy świat i zy-  
skała trzeci wymiar.  
A stało się tak dzięki  
technice komputerowej,  
wcale nie gorszej od tej  
z „Gwiezdnych wojen”.

Także fabuła filmu jest dość  
ciekawa. Akcja rozpoczyna się  
w chwili, gdy Garfield jest jedy-  
nym zwierzątkiem nierozgarniętego Jona

Arbuckle'a (Breckin Meyer).  
Kotek prowadzi więc luzackie  
życie, sprowadzające się do  
zarcia bądź kimania w prze-  
rwach między jedzeniem.  
Wszystko się zmienia, gdy  
w domu pojawia się szczeni-  
czek Odie. Garfield stawia so-  
bie za cel pozbyć się nowego  
lokatora. Wymyśla więc prze-  
różne złośliwości i sztuczki, by  
swoją niecny plan zrealizować.  
Pewnego wieczora jednak ktoś  
zwią szczekacza z domowego  
podwórka. W myśl dziecięcego  
powiedzonka „Kto się czubi, ten się lubi”,  
Garfield wyrusza na odsiecz. Pomaga mu  
w tym Jon i uroczą pani weterynarz Liz  
(w tej roli Jennifer Love Hewitt).

W polskiej wersji językowej głosu Garfiel-  
dowi użyczył Marek Kondrat, zastępując



wyśmienitego Billa Murray'a. O tym, czy  
popularny polski aktor wywiązał się po-  
prawnie z powierzonego zadania, przeko-  
nasz się idąc do kina.

## Jak ugryźć 10 milionów 2

Premiera: 8 sierpnia

Emerytowany morderca Jimmy „Tulipan” Tudecki  
(Bruce Willis) wyjeżdża do Meksyku, by tam wieść  
spokojne życie u boku swej niespokojnej żony. Z dnia  
na dzień zrywa z killerką i zajmuje się zmiataniem ku-  
rzów, gotowaniem i opieką nad roślinkami. Sielankę  
przerywa przybycie dawnego kolegi Oza (świetny Mat-  
thew Perry), którego żona została porwana przez szefa  
chicagońskiej mafii. Zabójcze trio musi ponownie zacząć  
zabijać... Film ściśle nawiązuje do pierwszej części i nie ustę-  
puje jej pod względem humoru.

## 50 pierwszych randek

Premiera: 7 lipca

Mieszkający na Hawajach weterynarz Henry Roth (Adam San-  
dler) poznaje kobietę swoich marzeń – słodką jak karmelek Lu-  
cy (Drew Barrymore). Oczywiście wpada po uszy, bo po-  
uszy się w niej zakochuje. Stara się zrobić wszystko, byle-  
by zdobyć serce ukochanej. Niestety po każdej udanej  
randce jest przez nią po prostu ignorowany... Okazuje się,  
że dziewczyna cierpi na zaniki pamięci i z reguły nie kojarzy  
co wydarzyło się poprzedniego dnia. Zdesperowanemu Hen-  
ry'emu pozostaje więc wielokrotne podrywanie piękności  
– aż do skutku. Sam tytuł sugeruje, kiedy ów skutek nastąpi.

## Król Artur



rom – opisywani w „Training Day” poli-  
cjanci też mieli przechlapane.

Film obfituje w długie przemowy  
Merlina (Stephen Dillane), które mają  
podnieść przyszłego króla na duchu,  
a co poniektórych widzów chyba uspić.  
Przez wzgląd jednak na wspaniałą  
charakterystykę i prawie perfekcyjne  
odtworzenie starych zabudowań, film  
jest wart poświęcenia mu czasu.  
Wybrać się na niego należy także, by  
zobaczyć, jak naprawdę wyglądała  
działalność mitycznych rycerzy Okrą-  
głego Stołu.

premiera  
23.07

**M**ocny film sensacyjny opowiada-  
jący o skutkach złamania  
własnych zasad. Nieudacznik  
z malutkiego miasteczka, szeryf  
Matt Whitlock (znakomity Denzel Wash-  
ington), w życiu nie dorobił się niczego. Po la-  
tach starań został najważniejszym gliną  
w okolicy, ale nie zdołał w ten sposób zaspo-  
koić rozbuchanych ambicji żony. Kobieta wy-  
prowadziła się na Florydę, gdzie życie toczy  
się szybciej, samochody nie mają dachów,  
a policjanci są z Miami.

Pewnego dnia Matt poznaje uroczą  
i chętną kobietę. Oczywiście robi to,

co zrobiłby każdy facet na jego miejscu – bez  
chwili zastanowienia wdaje się w romans.  
Niestety okazuje się, że ukochana cierpi na  
raka. Jediną szansą dla niej jest naukowy  
eksperyment, w którym udział kosztuje pół  
bańki zielonych. Dokładnie tyle pieniędzy zde-  
ponowano w policyjnym sejfie. Bohater łamie  
więc swoje zasady... a wkrótce później zo-  
staje wmanewrowany w podwójne zabój-  
stwo. Kasiora znika, rak też, a na miejscu  
pojawia się była żona Matta, obecnie pra-  
cownica pionu śledczego FBI.

Największą zaletą filmu jest sprawna reży-  
seria. Na stołeczku szefa zasiadł bowiem  
Carl Franklin, autor cenionego „Diabła w błę-  
kitnej spódnicy”, stylowego kryminału z tym  
samym Washingtonem w roli głównej.

Swoją drogą aktor dostał za  
udział w filmie okragłe 20  
mln dolarów. Za sumę tę  
mógłby pewnie wykupić  
wszystkie wydane do-  
tychczas numery CLICKA  
(i pewnie byśmy się zgo-  
dzili)!

premiera  
16.07

Wyścig z czasem



www.mobila.pl

# ZABAWY TELEFONEM

wysyłaj SMSy  
i baw się  
razem z nami

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM - Plus, Era, Idea, HEYAH  
Wszelkie reklamacje prosimy kierować na mail [sms@mobila.pl](mailto:sms@mobila.pl)

## NOKIA sms 7265 / 2,44 zł

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć wiadomość graficzną wyslij SMS o treści: AA09.(numer wiadomości graficznej) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać wiadomość graficzną znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA09.(numer wiadomości graficznej).numer telefonu znajomego np. AA09.017707. 505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów NOKIA.

## LOGO sms 7164 / 1,22 zł

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wyslij SMS o treści: AA09.(numer logo) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Alcatel wyslij AA09.A(numer logo), Motorola wyslij AA09.M(numer logo), Sony Ericsson i Ericsson wyslij AA09.E(numer logo), Siemens wyslij AA09.S(numer logo). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA09.(numer logo).numer telefonu znajomego np. dla NOKIA: AA09.023775.505779351, dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem logo. Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens

## NOKIA sms 7365 / 3,66 zł

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć kolorową tapetę wyslij SMS o treści: AA09.(numer tapety) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA09.(numer tapety).numer telefonu znajomego np. AA09.017707. 505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli NOKIA posiadających kolorowy wyświetlacz i funkcję WAP. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.

## SEX sms 7365 / 3,66 zł

|  |   |
|--|---|
|  | Twoface, Fire In Your Eyes              |
|  | Nadiya, Parle moi                       |
|  | The 411, On my knees                    |
|  | Pink, Just like a Pill                  |
|  | Celine Dion, Tout for des hommes        |
|  | Kelly Family, Blood                     |
|  | O-ZONE, Dragostea din tei               |
|  | Tiziano Ferro, Sere Nere                |
|  | Phil Collins, One More Night            |
|  | Blue & Stevie Wonder, Signed, Sealed... |
|  | Kravitz Lenny, Baptized                 |
|  | Kelis, Trick me                         |
|  | Hooverphonic, The Last Thing I Need...  |
|  | Usher, Burn                             |
|  | Tede, Klaszcz                           |
|  | Tede, Wielkie Jol                       |
|  | Pink, Last To Know                      |
|  | Pezet/Noon, Nie Jestem Dawno            |
|  | O.S.T., Zazdrość                        |
|  | Bajm, Wiosna w Paryżu                   |
|  | Vanilla Ninja, Tough Enough             |

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyslij SMS o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.5105599.505779351. Tylko dla telefonów Siemens: A50, A52, A55, A60, C45, C55, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55, SXi

## DZWONKI

sprawdź obsługiwane modele poniżej

## MONO sms 7265 / 2,44 zł

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | Liber&Doniu, Skarby                    |
|  |  | O-ZONE, Dragostea din tei              |
|  |  | Jeden Osiem L, Jak zapomnieć           |
|  |  | Usher, Yeah                            |
|  |  | Peja, Co cię boli                      |
|  |  | Sistars, Sutra                         |
|  |  | Cypress Hill, What's Your Number       |
|  |  | Virgin, Dżaga                          |
|  |  | Trzeci wymiar, Skamieniali             |
|  |  | Ascetoholix, Gra światel               |
|  |  | Twoface, Fire In Your Eyes             |
|  |  | The Calling, Our lives                 |
|  |  | Kelis, Trick me                        |
|  |  | Pink, Last To Know                     |
|  |  | Maroon5, This Love                     |
|  |  | Jamelia, Thank You                     |
|  |  | Mezo, Panczajner                       |
|  |  | Trzeci wymiar, Dla mnie masz...        |
|  |  | K. Krawczyk & M. Staszcz, Lekarze...   |
|  |  | Tede, Klaszcz                          |
|  |  | Tede, Wielkie Jol                      |
|  |  | Pezet/Noon, Nie Jestem Dawno           |
|  |  | Zucchero, Baila                        |
|  |  | Celine Dion, Tout for des hommes       |
|  |  | Beyonce Knowles, Me Myself And I       |
|  |  | Muzyka z filmu Shrek, Hallelujah       |
|  |  | No Doubt, Bathwater                    |
|  |  | K. Antonn feat. B. Tyler, Si demain    |
|  |  | Alanis Morissette, Everything          |
|  |  | Lavigne Avril, Don't Tell Me           |
|  |  | Linkin Park, Breaking the habit        |
|  |  | Virgin, Nie zawiedz mnie               |
|  |  | Kelly Family, Blood                    |
|  |  | Sistars, Nie przestawaj                |
|  |  | Hooverphonic, The Last Thing I Need... |
|  |  | ATB, Marrakesh                         |
|  |  | George Michael, American Angel         |
|  |  | Muzyka z filmu Shrek 2, Changes        |
|  |  | Velvet Revolver, Slither               |
|  |  | Lona, Rozmowy z cukierniczką           |
|  |  | Hania Stach, Wlasnie w taki dzien      |
|  |  | Coma, Spadam                           |
|  |  | The Offspring, Hit That                |
|  |  | The 411, On my knees                   |
|  |  | Pink, Just like a Pill                 |
|  |  | Nadiya, Parle moi                      |
|  |  | Kravitz Lenny, Baptized                |
|  |  | Teka, Przestroga                       |
|  |  | Sistars, Synu                          |
|  |  | Usher, Burn                            |
|  |  | Sweet Noise & E. Gómiak, Nie było      |
|  |  | Ewelina Flinta, Tylko słowa            |
|  |  | Vanilla-nija, Tough Enough             |
|  |  | E. Iglesias/Kelis, Not In Love         |
|  |  | O.S.T., Zazdrość                       |
|  |  | P. Van Dyk feat. Second Sun, Crush     |
|  |  | Bajm, Wiosna w Paryżu                  |
|  |  | Evanescence, Everybody Is Fool         |
|  |  | Outkast, Roses                         |
|  |  | Perfect, Niepokonani                   |
|  |  | Pearl Jam, Jeremy                      |
|  |  | Flexip, List                           |
|  |  | Britney Spears, Toxic                  |
|  |  | Natalia Kukulska, Decymy               |
|  |  | Blue Cafe, Love Song                   |
|  |  | Soundgarden, Black Hole Sun            |
|  |  | Fu, Nie mów mi                         |
|  |  | Cher, Walking in Memphis               |
|  |  | Kurt Nilsen, She's So High             |
|  |  | Incubus, Megalomaniac                  |
|  |  | Shiller, I Feel You                    |
|  |  | Mezo, Futbol                           |
|  |  | 52 Dębicz, Konfrontacje                |
|  |  | Delta Goodrem, Innocent Eyes           |
|  |  | Grammatik, Reaktywacja                 |
|  |  | INXS, Never Tear Us Apart              |
|  |  | Mor W.A., Tam i z powrotem             |
|  |  | Stacie Orrico, More To Life            |
|  |  | Lyttle Kevin, Turn Me On               |

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek wyslij SMS o treści: AA09.(numer dzwonka) pod numer 7265 (dla dzwoneków monofonicznych, koszt tylko 2,44 zł) lub 7365 (dla dzwoneków polifonicznych, koszt tylko 3,66 zł). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 (dla dzwoneków monofonicznych) lub 7365 (dla dzwoneków polifonicznych) o treści: AA09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.505779351.

Dzwonki monofoniczne obsługują następujące modele telefonów: NOKIA Dzwonki polifoniczne obsługują następujące modele telefonów: SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA S40M, PHILIPS obsługują dzwoneki monofoniczne i dla modeli: 2000, 2000i



## Informatyka w szkołach

Umiejętność obsługi komputera to w naszych czasach podstawa i konieczność. Człowiek bez znajomości angielskiego oraz chociaż podstaw wiedzy komputerowej jest wtórnym analfabetą. A z tego, co wiem, w szkołach bardzo często uczą was informatyki jakieś naprędce przeszkolone panie od plastyki czy muzyki, dla których komputer to diabelska, niezrozumiała machina. Trudno nie uznać, że takie szkoły i tacy ludzie po prostu działają na waszą niekorzyść i ograniczają wasze życiowe szanse. Ale cóż, przecież dyrektorka woli dać dorobić jakieś swojej fufeli, zamiast zatrudnić młodego informatyka... Niestety, wszędzie rządzą układy, układziki oraz niekompetencja i zwykłe kumoterstwo. Piszcie do nas o nauczycielach-nieudacznikach, nie bójcie się opowiadać o tym rodzicom. W końcu płacą oni (w podatkach) ciężkie pieniądze na waszą edukację nie po to, żebyście np. przez rok uczyli się, jak obsługiwać edytor tekstu (przypadek autentyczny!).

## Czemu chudziej?

Jak można tak nabierać ludzi? Dlaczego ostatni numer ma tylko 68 stron, a poprzednie miały 88 (a cena jest taka sama)? Niedługo będzie sama okładka i instrukcja do wspaniałej, pełnej wersji. Żalotne...

Uki

Oto opis najbardziej niewiarygodnej przygody, jaka spotkała mnie w życiu: 11 maja, godzina 14.02, Malbork. Kupuję w kiosku nowego CLICKA!, cena 8.90 oraz 88 stron. 15 czerwca, godzina 12.35, Malbork. Kupuję w tym samym kiosku nowego CLICKA!, cena 8.90 oraz 68 stron!!! Odpowiedzcie, proszę, jak to możliwe?

Odin z Vegas

Tego typu listów dostaliśmy sporo. A wytłumaczenie jest (jak zwykle) proste. Otóż w numerze lipcowym dramatycznie spadła liczba stron reklamowych! Tak naprawdę otrzymaliście więc niemal tyle samo stron, co miesiąc wcześniej, tylko minus reklamy. Oczywiście zdajemy sobie sprawę, że fajniej jest trzymać w łapkach coś grubego niż coś cieńszego, ale liczba recenzji, poradników czy zapowiedzi (a więc to, co czytelników najbardziej interesuje) była taka sama. Poza tym CLICK! od samego początku był pismem z 64 stronami, a odstępstwa od tej zasady zdarzają się właśnie w sytuacji, gdy pojawia się bardzo dużo reklam. Zauważcie też, że nadal jesteśmy najtańszym pismem o grach w Polsce, a zamieszczane przez nas pełne wersje lokują się w czytelnich sondażach na najwyższych miejscach. W odróżnieniu od niektórych magazynów konkurencyjnych zamieszczających gry, o których nie słyszeli nawet najstarsi Aztekowie. I co z tego, że umieszczają nawet dwie lub trzy pełne wersje podobnego „crapu”? Wolicie jechać na wycieczkę



furmanką z trzema przesiadkami (konkurencja) czy nowoczesnym bolidem (CLICK!)?



## Co z tą ceną?

Witam najlepsze pismo w Polsce i takową redakcję. Ale dosyć tych pochwał [Juz? Tak szybko? Chłopcze, musisz bardziej pracować nad grą wstępna! – Randall]. Muszę coś powiedzieć (czyli zwracam się do waszego mistrza Randalla – niech Moc będzie z tobą) na temat kilku spraw dotyczących waszego czasopisma. Po pierwsze,

CENA! Co wy sobie wyobrażacie??? Najpierw było 3 złote z kawalkiem, potem 6.50, a jeszcze potem (śmierdzą nogi Froggera!) 7.90. I teraz nagle 8.90! Nie uważacie, że to trochę za dużo? Mam niskie kieszonkowe (chlip, chlip) i nie wiem, czy cena CLICKA! się jeszcze podniesie? Oby nie... Dobra, dosyć wytykania wad, teraz plusy. Bardzo podoba mi się nowa szata graficzna, jest o wiele lepsza od poprzedniej. Nawet gierki, które dajecie, są OK. GDZIE SIĘ PODZIAŁ CLICKERS? Głak się nim udławił i boi się rysować? Czy może Frogger opłui Clickersa śluzem i zbil na kwaśne jabłko tak, że ten obecnie leży w Wiśle? Nie wiem, ale Clickers ma wrócić.

Zduncio

Niestety, w dzisiejszych czasach wszystko rośnie (no może nie wszystko, ale nie będę zdradzał alkowianych tajemnic Froggera). Po naszym wejściu do Unii (a ostrzegałem!) ceny niektórych artykułów w sklepach podskoczyły nawet o połowę (tyle na razie mamy z tych unijnych „dobrodziejstw”, a będzie jeszcze fajniej). Ale z CLICKIEM! jest, oczywiście, sprawa inna. Przecież pismo kosztujące 3.20 nie miało płytki z pełną wersją (w ogóle żadnej płytki nie miało). A nie myślisz, że licencja, tłoczenie, płyta, folia oraz pakowanie są za darmo, prawda?



## O wszystkim po trochu

Piszę do was w kilku sprawach:

1. Gry i dema, które dajecie do pisma, są genialne (a przynajmniej połowa z nich), powinniście jednak dawać też jakieś dodatkowe minigry lub klasyki, np. ONE MUST FALL. Piszę to z myślą o graczach, którzy nie posiadają Internetu, a chętnie by w nie zagrali.
2. Randall, kiedy nastąpi koniec sezonu ochrony żaboli? Bo wiesz, bez opinii na temat tej wstrętnej kreatury z bagien w Czarnobylu dział Listy stał się trochę nudny... Dobrze, że przywróciście dziewczyny, bo co jest lepsze od zrelaksowania się przy dziele Listy, gdzie na pewno znajdzie się zdjęcie koleżanki Randalla ze studiów?...
3. Gustaw i Cyryl powrócili w chwałę, ale gdzie Clickers? Podobno i on miał wrócić, a może

czytelnicy pytają...

Joel odpowiada



• Kupiłam grę THIEF 2 dla syna i jestem przerażona. Czy w tej grze koniecznie trzeba kraść i zabijać? Nie życzę sobie, aby moje dziecko wyrosło przez was na złodzieja i bankmana!\*

• Kraść i zabijać? Nigdy w życiu! Seria THIEF została zaprojektowana przez światowej sławy psychologów z myślą o tych graczach, którzy pragną wyrosnąć na gwiazdy operetki, rewii na lodzie, popu i wokalistyki bawarskiej. Brzydzimy się kradzieżami!

\*autentyczny telefon do redakcji

znalazł dziewczynę? Zdradźcie prawdę, dotyczącą dziwnej nieobecności waszej maskotki... 4. Teraz coś o piractwie. Macie rację mówiąc, że to przestępstwo, ale pomyślcie: jeśli mam wydać kupę kasy (100-200 zł) na grę, w której jest zła lokalizacja albo niewybaczalne błędy, ale ogólnie podoba mi się jej tematyka, to co mam zrobić? Kupić ją? Wolę kupić u piratów za tanioczę aniżeli przepłacać. A przecież już od dawna naprawdę fajne gry są wydawane po 20-30 zł. Dzięki temu wyszedłem z kupowania piratów, bo zawsze mogę sobie kupić oryginalną grę w jakimś piśmie (ostatnio w jednym był nawet DEUS EX, w co nie mogłem uwierzyć przez miesiąc).

Konrad

Ad1. W tym wypadku istnieją pewne problemy. Mianowicie nawet stare gry, zamieszczane na stronach WWW i przygotowane do „ściągnięcia”, nie mogą być bez pozwolenia oraz opłaty umieszczane w publikacjach komercyjnych! A takie jest przecież nasze pismo. Oczywiście wiemy, że niektóre konkurencyjne wydawnictwa mają w nosie problem praw autorskich, ale to już kwestia ich zasad moralnych...

Ad2. Od zrelaksowania się przy dziele Listy lepsze jest zrelaksowanie się przy żywej, trójwymiarowej koleżance...

Ad3. Chyba wam wszystkim podam adres mailowy do Głaka. Jego dręczcie, a nie mnie... (A tak serio, będzie za miesiąc). Ad4. Popieram kupowanie piratów w dwóch wypadkach: jeśli polski wydawca tak „załatwił” grę, że stała się nie do użytku (tak na przykład zdarzyło się w przypadku znakomitego role-playing WIZARDY VIII). I druga rzecz: jeśli polski dystrybutor wyznaczył złodziejską, skandaliczną i paskarską cenę (czyli każdą oscylującą w granicach 150 złotych).

## PIŁKI W GRZE...

Mistrzostwa się już skończyły, teraz pora poznać maskotki drużyn...





## Mieszkając na wsi...

Chciałbym się do was zwrócić o pomoc – co mi grozi, mieszkając na wsi [O rany, mnóstwo rzeczy, stary! Pożarcie przez dzikie, zbuntowane świnię, które ucieknę z chlewu. Dalej, uduszenie na skutek specyficznego bukietu zapachowego gumofilców sąsiada. Po trzecie, ugryzienie przez glebogryzarkę lub stratowanie za pomocą kombajnu Bizon... – Randall] i posiadając pirackie płyty [aaa, sorry, to o to chodzi... – Randall]? W naszej okolicy bardzo mało osób ma oryginalne gry, nie mówiąc o Windows. Ja mam około 200 piratów [nic tylko cię podkablować! – Randall], ale chciałbym się ich pozbyć, ponieważ dręczą mnie sprawy typu: „Jak ty byś się czuł, gdyby ktoś pod twoją pracą podpisał się swoim nickiem, a potem ją rozprowadzał jako swoją?” lub kiedyś w jakimś czasopiśmie o grach (chyba waszym) napisane było „...piractwo to kradzież i jest to nieetyczne i niemoralne” czy coś takiego. Mam dopiero 14 lat, na oryginalne gry może by i kaska była, ale przecież piraty wychodzą dużo wcześniej niż oryginały. Zaczęłam intensywnie o tym myśleć, kiedy na serwisie aukcyjnym Allegro zobaczyłam, jak tanie są oryginalne gry. Fakt faktem – używane – ale grać można! Chciałbym się dowiedzieć, co o tym myślicie? Na pewno nie polecacie mi piratów, ale co mam zrobić? Nie wiem, co myśleć. Szkoda się pozbywać takiej ilości płyt. Jesteście super, eXtra i w ogóle THE BEST, dlatego liczę na waszą pomoc.

NiTRO

*Teoretycznie, gdyby ktoś na ciebie doniósł, a policji chciało się zrobić kontrolę, to grozi ci konfiskata programów (a może i sprzętu), bardzo duża grzywna, odszkodowanie dla*



*właścicieli praw do programów, które posiadasz nielegalnie, a nawet wyrok więzienia w zawieszeniu. Generalnie – nic przyjemnego (zwłaszcza dla twoich rodziców!).*

*Oczywiście policja przede wszystkim rozgląda się za hurtownikami nielegalnego softu,*

*a nie „misiami”, którzy kupili sobie na giełdzie kilka gier. Inna sprawa, że złodzieje na wysokich stanowiskach pozostają zawsze bezkarni. Na przykład Drukarnia Wydziału Wydawnictw i Poligrafii Kancelarii Prezesa Rady Ministrów (którym to prezesem wtedy był Leszek Miller) drukowała ustawy, korzystając z kradzionego oprogramowania! Kiedy ich złapano za złodziejskie łapki, kupili oprogramowanie na kilka komputerów, a na innych nadal używali pirackiego softu. Takie życie – no ale jaki premier, tacy również pracownicy...*

*Jeśli chodzi o Allegro, masz świętą rację i polecam wszystkim tę internetową giełdę (www.allegro.pl). Możecie na niej kupić niemal nowe (albo wręcz w idealnym stanie) książki, filmy DVD, gry komputerowe oraz dziesiątki tysięcy innych rzeczy, poczynając od znaczków pocztowych, a kończąc na samochodach. Co ważne, ceny są zwykle dużo niższe od sklepowych i czasami zupełną „nówkę”, jeszcze zapakowaną w folię, można kupić za pół ceny.*

## Krótko i zwięźle

Huje z was...

Erim

*Biedny, zakompleksiony nieuk. Kup sobie na pocieszenie nowy dres, synku... I słownik ortograficzny...*

## Randall je git!

Yo Randall! Siemasz ziom. Stary, zasługujesz na jakąś nagrodę za to, co robisz. Dział Listy byłby szary, długi i do dupy, gdyby nie ty :). Zawsze czytanie CLICKA! zaczynam od końca. Kiedy czytam, jak dopiekasz koleśiom, to ze śmiechu nie mogę wytrzymać. Trzymaj tak dalej!

Dj\_pancur

*Eee tam – ogólniki! A konkretnie? Na jaką nagrodę? :).*

## Stare gry są cool

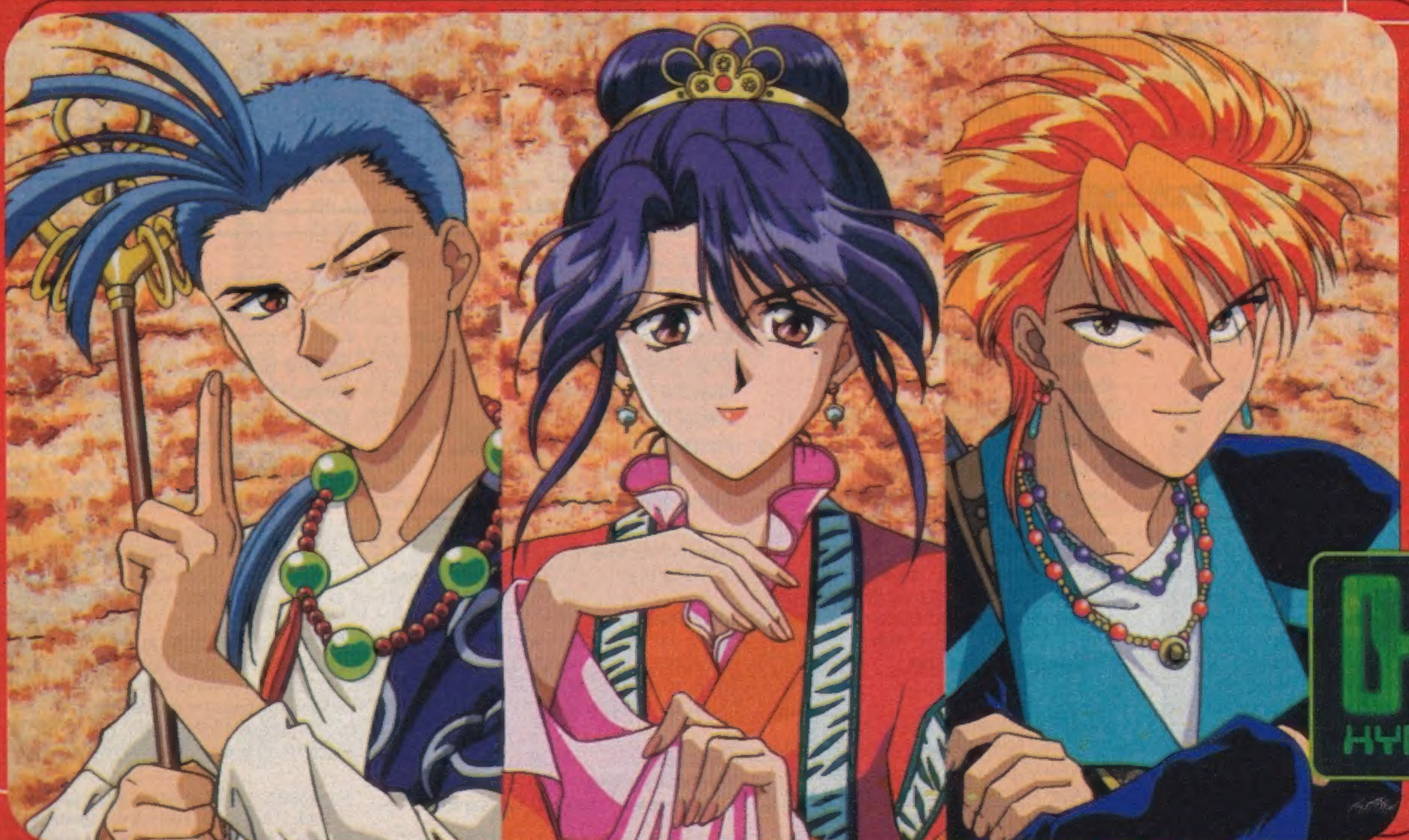
Piszę do was, bo poruszyła mnie odpowiedź na list czytelników Damiana i Jurka w ostatnim numerze. Nie chodzi mi o to, że nie chcecie dać im ściągawek – niech korzystają z Internetu albo najlepiej myślą w czasie grania. Idzie mi o to, że starsze gry nazwaliście „jakimiś starociami, które każdy normalny gracz już przeszedł”. Czy ja jestem nienormalny? Przecież gry wymienione przez Jurka kupiłem i przeszedłem dopiero w 2003 roku, jakieś trzy do sześciu lat po ich premierach. Czy to świadczy o mojej (i tamtych czytelników) nienormalności? Przecież te gry się nie starzeją, tak samo bawią teraz, jak kilka lat temu. I w dodatku są tańsze! A czy normalny gracz kupuje wszystko w dniu premiery? Jeśli tak, to byłby bankrutem. Moim zdaniem przesadziliście i to sporo.

Raven



MASZ DOŚĆ ODWAGI, ŻEBY RAZEM Z MIAKĄ ZNALEŹĆ SIĘ W MITYCZNYM ŚWIECIE? OGLĄDAJ W SIERPNIU SERIAL ANIME „FUSHIGI YUGI” („TAJEMNICA PRZESZŁOŚCI”). DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH I ANIME. HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

HYPER@CPLUS.COM.PL



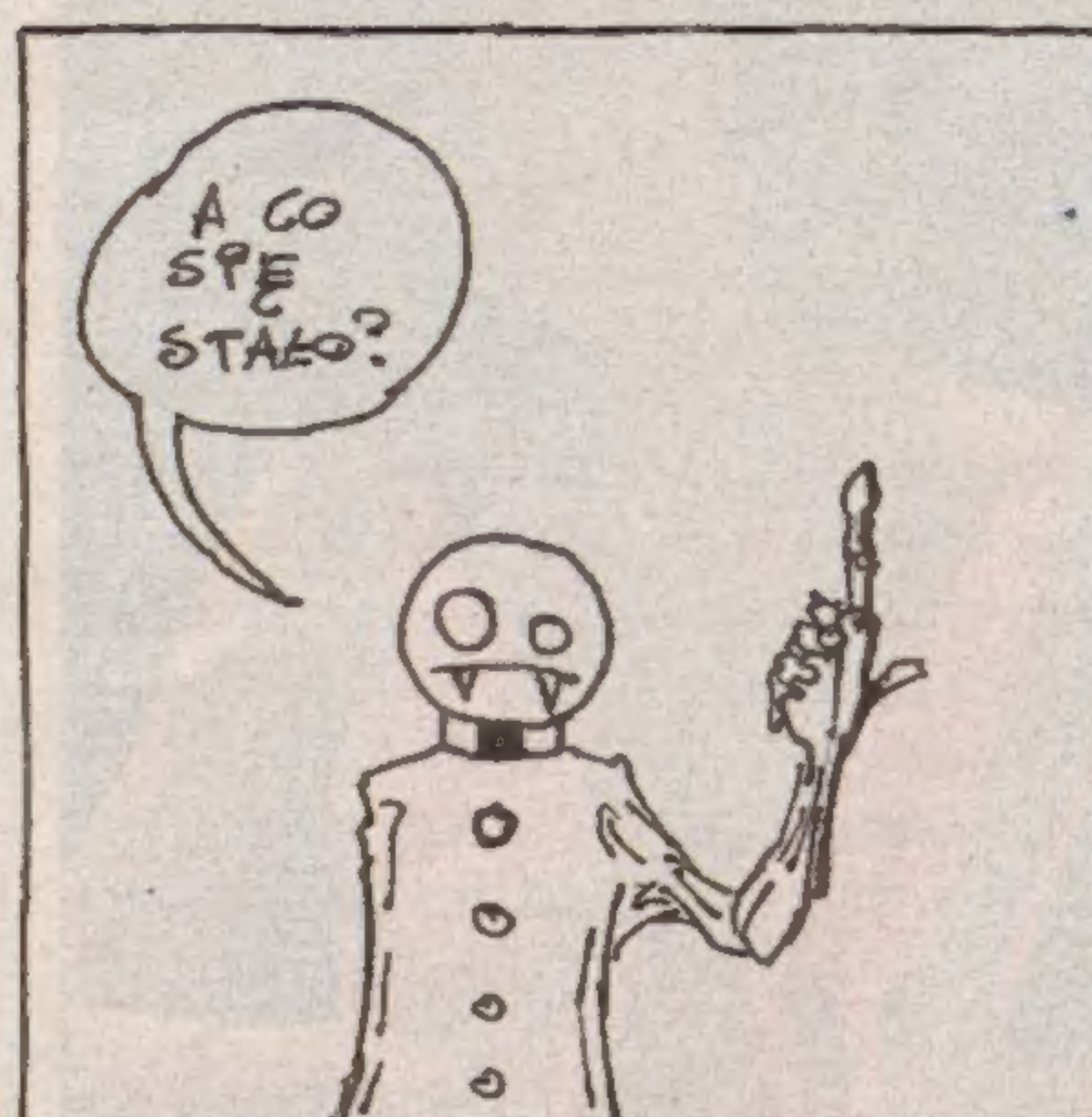
„FUSHIGI YUGI”

rozrywka

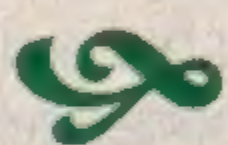
HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA +  
ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH





➔ Zgadza się z tobą w zupełności, a w związku z tym nie zgadzam się ze sobą samym sprzed miesiąca... :). Ale serio: chodziło o to, że poradniki możemy zamieszczać tylko do gier nowych. Ja rozumiem, że starsze programy mogą być rewelacyjne. Sam ostatnio skończyłem staruterikę DUNE (tę pierwszą w historii, z 1992 roku!) i grało mi się o wiele fajniej niż w 90 procent różnych aktualnie wydawanych śmieci, od których roi się na półkach polskich i zachodnich sklepów. No cóż, widać prawdziwa sztuka nigdy się nie starzeje! Ale trudno chyba wymagać, żebyśmy zamieścili poradnik do 12-letniej gry, prawda?



## List z Knurowa

Pisałem już do was parę razy, ale co mi tam, napiszę jeszcze raz. Uważam, że jesteście najlepszym czasopiśmem o gierkach na rynku i cały

czas idziecie w dobrą stronę. Jako że mam kilka spraw do szanownej redakcji, będę pisał w punktach, bo tak jest łatwiej.

1. Randall, zaprawdę jesteś wielki. Twoje teksty powalają, nie wiem, skąd je bierzesz. A co do pocziwego Żabola, dajcie mu czasem pożyć, bez niego nie byłoby waszych prześmiesznych sporów, a sam też potrafi czasem nieźle dokopać.

2. Druga sprawa do Randalla: miło, że znasz takie odległe wiochy na końcu Polski jak np. Knurów. Tak się akurat składa, że tam mieszkam i poczułem się iście zaszczycony, gdy w recenzji SPELLFORCE w ostatnim numerze padło zdanie o Concordii Knurów. Tak dla formalności: ten zespół istnieje, ale czy ma się dobrze, to już kwestia sporna. A jak się oficjalnie nazywa obywatela Knurowa, sam nie wiem, ale na pewno nie knurem.

3. Przywróćcie do życia Clickersa! Ten cały Gustaw & Cyryl jest moim zdaniem daremny.

4. Hmm... półnagie panienki w CLICKU!..

Zdecydujcie się wreszcie, bo raz są, a raz ich nie ma.

5. Pamiętam, że w dawno już zapomnianych czasach istniały nagrody za najciekawszy list. Proponuję reaktywować ten konkurs, ponieważ mobilizował do pisania na poważne tematy.

No, to by było tyle, pozdrawiam serdecznie!

Ostatni Knurówianin

Cieszę się, że nawet w dalekim Knurowie (leży pomiędzy Gliwicami a Rybnikiem) czyta się Randalla! A serio: oczywiście mieszkańców tego śląskiego grodu nazywa się knurówianami (sprawdziłem na stronie internetowej), a samo miasto (liczy przeszło 40 tysięcy mieszkańców!) obchodzi niedawno 699-lecie istnienia. To więcej niż ma Warszawa, chłopaki! W wyborach do Euro-parlamentu w Knurowie bezapelacyjnie zwyciężyła Platforma Obywatelska, co dobrze świadczy o rozsądku knurówian! Pozdrawiamy ich wszystkich serdecznie! Wszystkich za wyjątkiem piłkarzy

Concordii Knurów, którzy niechlubnie spadli właśnie z IV ligi. Teraz co do reszty problemów. Mam dość pytań o Clickersa i dzwonię zaraz do Kulaka – niech coś wreszcie narysuje (o, widzicie – zadzwoniłem i już są efekty, w następnym numerze będzie cała strona Clickersa!). Ale Gustaw oraz Cyryl będą, gdyż lubimy ich surrealistyczne poczucie humoru. Lekko roznegliżowane panienki też będą, bo Randall oraz Frogger mają zdrowe podejście do życia... Skąpo ubrane damy zajmują w tym życiu poczesne miejsce (im bardziej skąpo, tym bardziej poczesne!)

## NAGRODA – REAKTYWACJA

Jego Nieustająca Światłość Randall I (nazywany czasem Starszym Bratem Wieczności) postanowił wskrzesić dobry obyczaj przyznawania nagród za najfajniejsze listy. W tym numerze otrzymuje ją (MAX PAYNE 2). NiTRO i Ostatni Knurówianin.



## Rozwiązania konkursów

GL. 06/04 – gry Beyond Divinity:

Krzysztof Borecki – Konin

Radosław Brynda – Warszawa

Mariusz Bula – Tychy

Michał Chrzastek – Warszawa

Jacek Dolin – Warszawa

Krzysztof Drzulewski – Warszawa

Piotr Gąsowicz – Czerwińsk

Danuta Grzybowska-Col – Wyszki

Rafał Halicki – Białystok

Arkadiusz Jaszyński – Warszawa

Bartosz Karpiński – Tuszyń

Łukasz Knopczyński – Poznań

Jolanta Kotowska – Wejherowo

Mirosław Krauze – Dywity

Monika Krzyżanowska – Warszawa

Krzysztof Kubiak – Konin

Beata Ładno – Karczew

Krzysztof Łój – Pieńsk

Maciej Maćkowiak – Łódź

Klaudiusz Marciniak – Szczaniec

Tomasz Matczak – Kłodawa

Michał Milczarek – Łódź

Bartłomiej Muszyński – Kielce

Kamil Niebrzydowski – Radom

Michał Nitchoruk – Warszawa

Grażyna Nowak – Konin

Konrad Paluch – Kraków

Witold Pasternak – Skierniewice

Sławomir Pasternak – Sosnowiec

Marcin Radziński – Łomża

Karol Rudnicki – Radom

Urszula Skrzypiec – Piastów

Robert Szczerbicki – Tyczyn

Piotr Szyja – Olkusz

Witold Śmieszek – Gdynia

Piotr Wasik – Zawadzkie

Igor Wołek – Kraków

Krzysztof Wójcik – Radków

Jędrzej Wróblewski – Słupsk

Sebastian Zadziński – Płock

### Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (banita, dawniej red. naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

### Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

### Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner.

### Texty w numerze:

Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Tomasz Kozieł, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek.

### Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyktor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyktor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyktor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyktor ds. kolportażu: Maria Kardas

### Adres do korespondencji:

CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA



### Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

### Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17

### Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

### Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych

i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie

zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558



### Click! w Sieci:

e-mail: click@click.pl, www.click.pl



# Dobra gra na deszcz i słotę nie jest już kłopotem

|   |  |   |  |   |   |                                       |   |   |                                   |   |
|---|--|---|--|---|---|---------------------------------------|---|---|-----------------------------------|---|
| <br>Soldiers: Heroes of World War II<br>99,00     | <br>Soldier of Fortune 2 Gold Edition<br>69,00               | <br>Far Cry<br>119,00                                   | <br>Medal of Honor Allied Assault<br>39,90         | <br>Battlefield 1942 Classic<br>39,90                               | <br>Battlefield Vietnam<br>129,00                                 | <br>Call of Duty (PL)<br>99,00        | <br>Counter Strike: Condition Zero<br>122,90              | <br>Shrek 2 (PL)<br>74,90<br><b>ZABAWNA CENA</b>        | <br>Splinter Cell (PL)<br>39,90   | <br>Rainbow Six 3: Raven Shield (PL)<br>39,90 |
| <br>Fighter Pilot<br>19,90                        | <br>Future Cop L.A.P.D.<br>19,90<br><i>(nie działa z XP)</i> | <br>Nuclear Strike<br>19,90<br><i>(nie działa z XP)</i> | <br>Harry Potter i więzieni Azkabanu<br>129,00     | <br>Blitzkrieg: Horyzont w ogniu<br>89,00                           | <br>Airfix Dogfighter<br>19,90                                    | <br>Manhunt<br>132,90                 | <br>Silent Hill 3 (DVD)<br>119,00                         | <br>Schizm II Kameleon<br>69,00                         | <br>Throne of Darkness<br>29,90   | <br>Legacy of Kain: Defiance<br>79,00         |
| <br>Airline 69 Powrót do Casablanki (PL)<br>79,00 | <br>Populous the Beginning<br>19,90                          | <br>Aquarium<br>19,90                                   | <br>Sacred (PL)<br>99,00                           | <br>Hidden & Dangerous 2 (PL)<br>139,00                             | <br>Sims Deluxe (zawiera grę Sims + Sims Światowe Życie)<br>79,00 | <br>Combat Mission Gold (PL)<br>19,90 | <br>Neverwinter Nights: Hordes of Underdark (PL)<br>79,00 | <br>Świątynia Pierwotnego Zła (PL)<br>99,00             | <br>Madden NFL 99<br>19,90        | <br>Need For Speed Underground<br>134,90      |
| <br>Pet Soccer (PL)<br>29,90                      | <br>Pet Racer (PL)<br>29,90                                  | <br>IL2 Forgotten Battles (PL)<br>79,00                 | <br>Colin McRae Rally 04 (PL)<br>89,00             | <br>TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)<br>99,00 | <br>Rayman M (PL)<br>19,90  | <br>Euro 2004 - Portugal<br>119,00    | <br>Sims Abakadabra (PL)<br>79,00                         | <br>Hard Truck 18 Wheels of Steel<br>39,00              | <br>Polaris II<br>49,00           | <br>Emergency 2<br>29,29                      |
| <br>Shellshock NAM '67<br>139,00                  | <br>Air Strike 3D<br>29,90                                   | <br>Thief: Deadly Shadows<br>149,00                     | <br>Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL)<br>119,00 | <br>Worms Blast (PL)<br>19,90                                       | <br>Singles - flirt up your life (PL)<br>89,00                    | <br>Vietcong Purple Haze<br>132,90    | <br>Joint Operations: Typhoon Rising<br>139,00            | <br>Star Wars Knights of the Old Republic (PL)<br>99,00 | <br>Sims Abakadabra (PL)<br>79,00 | <br>Hard Truck 18 Wheels of Steel<br>39,00    |

## dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy

|                      |                            |                                      |                                  |                                 |                                 |                                |
|----------------------|----------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|
| <br>hip-hop<br>25,00 | <br>movies loop's<br>25,00 | <br>sound pool 6 collection<br>79,00 | <br>hip-hop music maker<br>49,90 | <br>CD&DVD burnR doLux<br>99,00 | <br>techno music maker<br>49,00 | <br>music maker 2003<br>119,00 |
|----------------------|----------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|

**MAGIX**  
see. hear. feel. create

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| American Conquest (PL) ... 109,90                         | Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) ... 99,90  | NHL 2004 ... 139,00   | Syberia (PL) ... 49,00                              |
| Batman Vengeance (PL) ... 72,90                           | Gry karciane 1 ... 25,00  | No One Lives Forever: Contract J.A.C.K. ... 94,90                                 | Taxi Challenge ... 29,90                            |
| Battlefield 1942 ... 39,90                                | Gry karciane 1&2 ... 39,00  | Piraci z Karaibów (PL) ... 49,00  | Taxi driver ... 27,90                               |
| Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII ... 79,00        | Gry karciane 2 ... 25,00  | Nosferatu (PL) ... 69,00  | TOCA Race Driver ... 49,90                          |
| Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) ... 164,90 | GTA: Vice City ... 119,00   | Polanie II ... 49,00  | Tomb Raider: The Angel of Darkness ... 132,00       |
| Beyond Goog & Evil (PL) ... 119,00                        | Half Life Bestseller ... 49,90  | Post Mortem (PL) ... 74,90  | Warcaby ... 49,00                                   |
| Big Mutha Truckers ... 79,00                              | Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) ... 39,00   | Pinball i gry zręcznościowe ... 25,00   | Warhammer 40K: Fire Warrior ... 59,00               |
| Blitzkrieg (PL) ... 119,90                                | Harry Potter Komnata Tajemnic ... 119,00  | Piraci Nowego Świata (PL) ... 94,90   | Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne ... 99,00 |
| Bowling (kręgle) ... 19,90                                | Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu ... 109,00  | Piraci z Karaibów (PL) ... 49,00  | Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień ... 133,90     |
| Breed ... 119,00  | Hidden & Dangerous 2 ... 139,00   | Prince of Persia: Piaski czasu (PL) ... 119,00                                    | Worms 3D (PL) ... 93,90                             |
| Call of Duty (PL) ... 99,00                               | Homeworld 2 ... 123,90  | Project IGI 2: Covert Strike (PL) ... 19,90                                       | UFO: Kolejne Starcie (PL) ... 94,90                 |
| C&C Generals Zero Hour ... 79,00                          | Iceworld Dale II (PL) ... 53,90   | Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) ... 59,00  | Uru: Ages Beyond Myst ... 99,00                     |
| Championship Manager 4 (PL) ... 49,90                     | Indiana Jones and the Emperor's Tomb ... 152,90   | Reah dvd/CD ... 42,90   |   |
| Chrome Złota Edycja (PL) ... 69,90                        | Iron Storm ... 49,90  | Reah+Schizm ... 59,00   |   |
| Colin McRae Rally 3 (PL) ... 89,90                        | Jazz Jack Rabbit ... 29,90  | Return to Castle Wolfenstein ... 59,00  |   |
| Comanche 4 ... 34,90                                      | Judge Dredd: Dredd vs Death 134,90  | Runaway a Road to Adventure (PL) ... 72,90  |   |
| Commandos 3 ... 134,90                                    | Kangurek Kao 2 ... 53,90  | Settlers IV (PL) ... 53,90  |   |
| Destination to Berlin ... 134,90                          | Lionheart ... 92,90   | Schizm (dvd lub 5CD) ... 42,90  |   |
| Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) ... 99,00      | Master of Orion 3 ... 49,90   | Schizm II Kameleon ... 79,00  |   |
| Dino Crisis ... 79,00                                     | Max Payne 2 ... 135,00  | Sims Balanga (PL) ... 59,00   |   |
| Disciples II: Bunt Elfów (PL) ... 19,90                   | The Fall of Max Payne ... 135,00  | Sims City 4: Rush Hour ... 73,90  |   |
| Empires: Dawn of the Modern World ... 164,90              | Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead + soundtrack) ... 134,90 | Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) ... 134,90 |   |
| Enter the Matrix ... 92,90                                | Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) ... 159,00  | Sims zwierząt (PL) ... 74,90  |   |
| Etherlords II (PL) ... 19,90                              | Mój Brat Niedźwiedź (PL) ... 79,00  | Sims Gwiazda ... 79,00  |   |
| FIFA 2002 Classic ... 39,90                               | NBA 2004 ... 139,00   | Sims wakacje (PL) ... 59,00   |   |
| Fifa 2004 ... 135,00                                      |   | Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy ... 165,00                                    |   |
| Gothic 2 (PL) ... 92,90                                   |   |   |   |

## kierownice i pady PC

|   |  |
|---|--|
| <br>Saitek P120<br>49,00<br>- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire”<br>- dwa cyfrowe spusty<br>- doczepiany mini-kontroler<br>- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”     | <br>Saitek P880<br>119,00<br>- sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire”<br>- dwa analogowe gałki<br>- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”<br>- programowalny przycisk „shift”<br>- dwa cyfrowe spusty |
| <br>Kierownica Saitek R220<br>169,00<br>- cztery standardowe cyfrowe przyciski<br>- dwa cyfrowe „wioselka”<br>- pedały gazu i hamulca<br>- możliwość wyboru sposobu montażu |  |

|   |  |
|---|--|
| Defender of the Crown (PL) ... 9,90       | Dethkarz ... 19,90                             |
| Conflict zone ... 9,90                    | Home Architekt 3D 4.0 ... 19,90                |
| Opsys PL ... 9,90                         | Architekt domów i wnętrz ... 19,90             |
| Resurrection ... 9,90                     | Rage of Mages Necromancer ... 19,90            |
| Megarace 3 PL ... 14,90                   | RIM - wojna o planetę PL ... 19,90             |
| Crime Cities ... 19,90                    | Seven Kingdoms II: The Frythian Wars ... 19,90 |
| Cosmopolitan Virtual Makeover 3 ... 19,90 | World War III PL ... 19,90                     |

|                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Ambient dub ... 25,00           | Hip hop 2 ... 25,00             |
| Dance ... 25,00                 | Hip hop 1&2 ... 39,00           |
| Future wave ... 25,00           | Hip hop 3 ... 25,00             |
| Hard house electro ... 25,00    | Minimal techno trance ... 25,00 |
| Klimatyczne brzmienia ... 25,00 | Music party system 1 ... 25,00  |
| Techno power ... 25,00          | Music party system 2 ... 25,00  |
| Hip hop 1 ... 25,00             | Midi power ... 14,99            |

|                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| Casanova (PL) ... 19,90            | Trainz 1.4 (PL) ... 19,90         |
| Cold Zero (PL) ... 19,90           | Dracula 2 (PL) ... 19,90          |
| Dragon Throne (PL) ... 19,90       | Traffic Giant Gold (PL) ... 19,90 |
| Alien Nation 2 (PL) ... 19,90      | Pizza Connection 2 (PL) ... 19,90 |
| Combat Mission Gold (PL) ... 19,90 |                                   |



## NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy.

## JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

**DZWOŃ:**  
od godz. 8.00 do 16.00  
(071) 3537002  
od 10.00 do 21.00  
(071) 3110358,  
0601 732888

**FAKSUJ:**  
(071) 3537010

**PISZ** na adres:  
EXE, Skrz. poczt. 63,  
53-650 Wrocław 57

**INTERNET:**  
[www.fajny.pl](http://www.fajny.pl)  
[www.exe.com.pl](http://www.exe.com.pl)  
[exe@exe.com.pl](mailto:exe@exe.com.pl)

**BIURO HANDLOWE**  
sprzedaż hurtowa:  
EXE, ul. Kollata 8,  
54-152 Wrocław.



NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.



Wykorzystaj w boju  
ponad 100 rodzajów  
pojazdów i uzbrojenia

Zobacz w pełni interaktywne środowisko gry, w którym możesz niszczyć praktycznie wszystko!

Przejmij kontrolę nad wybraną jednostką i poprowadź ją przeciwko wrogim wojskom

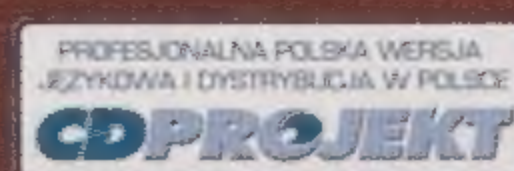
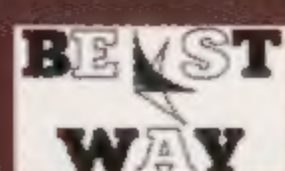
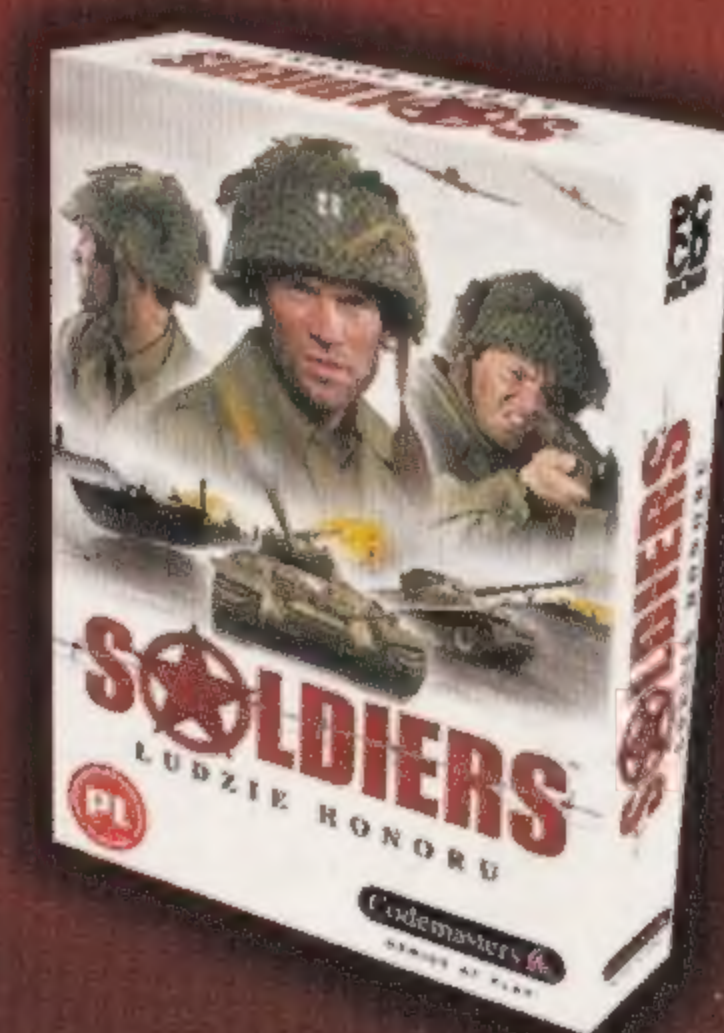
**Sam wybierz swoją taktykę:**  
atakuj otwarcie, walcz z ukrycia,  
organizuj zasadzki


# LUDZIE HONORU



**W SPRZEDAŻY OD 22 LIPCA!**

- Rewelacyjne połączenie gry akcji w pełnym 3D z emocjonującą strategią w czasie rzeczywistym!
- Ponad 30 zróżnicowanych misji rozgrywanych na wszystkich frontach II wojny światowej.
- W pełni interaktywne środowisko gry. Wszystko może być całkowicie lub częściowo zniszczone!
- Pełna swoboda w doborze taktyki i sposobu ukończenia misji.
- Rozbudowany tryb wieloosobowy poprzez LAN lub Internet.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez firmę CD Projekt.



**Codemasters®** 

GENIUS AT PLAY™

© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters” i logo Codemasters są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Soldiers™”, „Heroes of World War II™”, „GENIUS AT PLAY™” są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Point.